43 MÚSICAS NEW AGE PARA VOCÊ RELAXAR

MUNDO DO CD-ROM®

Informática Prática e Descomplicada

CHEGOU O FIFA 97

Futebol Virtual

Multimédia Útil e Divertido

Aprenda a fazer Jogos de PC e a compor Música Techno

Ano 1 Nº 5
Março 97
950$00



Atenção Engenheiros e Projectistas

EXPERIMENTE COREL CAD





PROGRAMA DE MEMORANDOS ELECTRÓNICOS PARA 97

Não espere até ficar rico, jogue golfe agora

SCREAMER 2 Teste o Novo Simulador de Rally



Dispense a consola. Jogue Videogames no PC





AQUI HÁ Gex e Hunter Hunted











Directores:
Aydano Roriz
Abilio P. Cunha

Director:
Paulo Ferreira

MUNDO DO CD-ROM®
Informática Prática e Descomplicada

MARÇO 97

Editor e Director Responsável
Aydano Roriz

Director de Redacção: Roberto Araújo
Editora Assistente: Silvana Altafini
Jornalista Responsável: Roberto Araújo MTb. 10.766
Chefe de Arte: Jefferson Silva
Consultor de Informática: Luiz Mazzaferro Júnior

Colaboraram nesta edição
Luiz Antônio Siqueira Neto, Carlos Augusto de Moura
Alberto Dinis e Paulo Caeiro

Produção do CD-ROM
Europa Multimedia
Rua MMDC, 121
Tel.: (011) 816 67 67/(011) 832 73 17
Fax: (011) 867-8583
CEP: 05510-021 - São Paulo,SP - Brasil

Director Operacional
Abílio Cunha

Publicidade
Luís Reis Ferreira (Director)
Helena Ponte (Coordenadora)
Paula Luís (Assistente)
Rua Carlos de Oliveira, 3 - 2º
1600 Lisboa
Telefone (01) 721 03 96
Fax (01) 727 23 95

Suporte Técnico
Telefone: (01) 721 03 94
Fax: (01) 727 23 32

Endereços electrónicos:
Redacção: *mundo-cd-rom@pop3.sti.com.br*
Suporte técnico: *suportecd-rom@sti.com.br*

Propriedade:
O Mundo do CD-ROM e a Revista do CD-ROM são marcas registadas da Editora Europa Ltda.
(ISSN-0104-8732)

Mundo do CD-ROM é uma publicação mensal da Editora Volta Ao Mundo. O CD-ROM é parte integrante desta edição, não podendo ser vendido separadamente. A Editora Europa e a Editora Volta ao Mundo não se responsabilizam pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

Distribuição:
Electroliber - Rua Vasco da Gama, 4-4A
2685 Sacavém

Açores: 1025$00
Madeira: 1000$00

Depósito legal: nº 104056/96



Tiragem: 30.000 exemplares

Aposto que, pelo menos uma vez, começou a ler os manuais dos seus programas. Mas eram muito chatos e desistiu. Aposto também que comprou, pelo menos, um livro de informática a pensar que aprenderia lendo e agora ele está esquecido em alguma estante. É provável que tenha frequentado um curso por algum tempo, mas não pareceu muito proveitoso. Foi por saber que isto acontece com muita frequência, que lançámos o Mundo do CD-ROM, prevenindo todas as "chatices" para entender e actualizar-se com a informática.

As pessoas "normais" querem apenas que os seus programas funcionem e saber como proceder em cada um deles. É esta prática que funciona como um "pano de fundo" em toda a sua Mundo do CD-ROM. Ao "correr" o disco, pode acompanhar na revista todas as explicações de como proceder em cada um dos programas. Fica a saber, e pode experimentar, os últimos lançamentos dos maiores produtores do mundo. E, sempre que possível, misturamos trabalho com divertimento, para deixar o mais leve possível o domínio progressivo desta indispensável e fabulosa máquina que é o computador.

É por isso que podemos afirmar que, acompanhando o Mundo do CD-ROM, vai aprender e estar sempre actualizado com a informática. De uma forma prática e descomplicada.

Roberto Araújo

SUMÁRIO Nº 5

Em caso de dúvida, contacte-nos.

Suporte técnico:
Telefone: (01) 721 03 94 (10 às 12 horas, dias úteis)

Para entrar em contacto







(01) 721 03 90 **Rua Carlos de Oliveira, 3 - 2º** **Fax: (01) 727 36 89**
1600 Lisboa



Endereços Electrónicos:

Redacção: ***mundo-cd-rom@pop3.sti.com.br***
Suporte Técnico: ***suportecd-rom@sti.com.br***



Como Usar

Nesta edição, seleccionamos 34 programas inéditos. São jogos, aplicativos, utilitários, para experimentar e divertir-se. Aproveite!

Como é habitual, esmeramo-nos na escolha dos jogos e entretenimentos. Assim, apresentamos o Screamer 2 *no qual pode participar numa sensacional corrida; o* FIFA' 97, *onde está disponível um encontro entre Inglaterra e Alemanha; e outros jogos que fizeram sucesso nas consolas de vídeo e que agora estão disponíveis em PC, como é o caso do* Gex. *Colocamos também no CD o* Techno Maker, *com o qual pode misturar músicas, e o* The Games Factory, *um programa que permite fazer um jogo no PC. Isto além de outras novidades.*

Os programas, como é hábito, estão separados por pastas para facilitar a procura. Assim, cada reportagem está na pasta que lhe corresponde no CD-ROM.

Além disso, a acompanhar cada jogo ou programa existe uma Ficha Técnica com informações sobre o sistema operacional necessário, assim como a memória mínima exigida, entre outros pormenores. Se clicar sobre o botão "O seu sistema", pode verificar se o seu computador tem as especificações pedidas. Fica a saber isso no ecrã que aparece com as informações técnicas sobre o seu computador.

O princípio da interactividade está sempre presente. Por isso, aconselhamos sempre que acompanhe os trabalhos que realiza no seu computador lendo passo a passo o que está escrito aqui na revista.

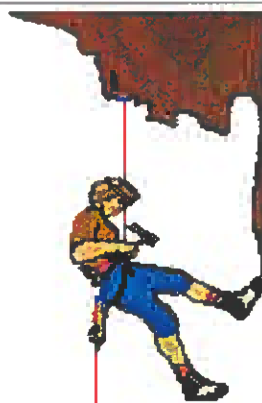
Para abrir o CD-ROM no Windows 3.1

1 - Coloque o CD na drive do CD-ROM do seu computador
2 - Na janela do "Gerenciador de programas", clique em "Arquivo" (ou *File*, se o Windows for em inglês).
3 - Clique no item "Executar" (*Run*).
4 - Na caixa de diálogos que se abre, digite
`D:\CDROM`
ou, no lugar do D, a letra equivalente à drive do seu CD-ROM. Dê OK.
5 - Vai surgir um ecrã da Editora Europa Multimédia e Editora Volta ao Mundo. Em seguida, aparecerá o ecrã principal do CD. A partir daí, basta clicar no item que deseja ver.

Para abrir o CD-ROM no Windows 95

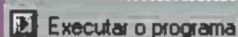
O CD-ROM tem auto-reprodução no Win 95. Basta colocá-lo na drive e aguardar alguns momentos. Não é preciso dar nenhum comando. O programa deverá entrar automaticamente. Contudo, dependendo da configuração do seu computador, isto pode não ocorrer. No entanto, não se preocupe. Faça assim:
1- Clique no botão "Iniciar" e escolha "Executar".
2- Digite então `D:\CDROM`
ou, no lugar do D, a letra equivalente à drive do seu CD-ROM. Dê OK. O disco deve correr.

o seu CD-ROM



EXECUTAR OU INSTALAR?

Para facilitar o uso dos programas do CD-ROM utilizamos os seguintes critérios:



– indica que o programa pode ser executado directamente do interface.


Instalar o programa – torna necessária a instalação do programa. Se houver algum problema, consulte a reportagem correspondente.


Copiar para o disco rígido – significa que este programa só funciona depois de copiado para o seu computador. Veja as instruções na revista.


O seu sistema – cada programa vem acompanhado por uma ficha técnica. Use este botão para ver se o seu computador possui as especificações pedidas pelo programa.

Obs. – se todos os botões estiverem acesos, escolha o que pensa ser o mais conveniente.

ANTES DE PEDIR AJUDA

O botão "Antes de Pedir Ajuda" é um FAQ (*Frequently Asked Questions*, perguntas feitas frequentemente) onde encontra respostas para muitos tipos de dúvidas. O FAQ foi elaborado a partir de dúvidas anotadas nas outras edições da revista.



ATENÇÃO

Todos os programas e ficheiros contidos no CD-ROM são *Freeware*, *Shareware*, Demos, ou da autoria da Editora Europa. Os *Freeware* são programas de distribuição livre e podem ser copiados à vontade. Os *Shareware* são programas "try before you buy" (experimente antes de comprar), ou seja, podem ser usados durante um certo tempo e, depois, se agradarem, devem ser comprados. Ao fazer isso, o utilizador passa a ser registado e, entre outras vantagens, recebe as actualizações do programa. Veja, no botão "Antes de Pedir Ajuda", como se faz um registo. Já as demos são programas nos quais se pode usar ou jogar apenas algumas fases para se ter uma boa ideia do que é o produto. Se lhe agradarem, deverá adquiri-los nas lojas.



JOGOS

MINIGOLF

Pratique Golf. É Muito Chique

O MiniGolf é divertido e sofisticado. Mas é preciso ter técnica para acertar no buraco.

Jogar golfe pode ser uma maneira de relaxar. Por isso, colocamos no CD-ROM o MiniGolf. *É um jogo simples e que o liberta da preocupação de ser sócio de um clube e comprar um monte de tacos caros... A única coisa que tem de fazer é sentar-se à frente do computador, abrir o jogo e divertir-se tentando acertar com a bola no buraco.*

Modo de jogar

Clique em "Executar o programa" e dê OK até chegar ao ecrã principal. Depois, no menu *File*, escolha *New* e coloque o seu nome em *1 Player* (ou *2 Players*, se quiser jogar com um parceiro). Em seguida, dê OK e entre no jogo.

Quando o campo aparecer, use o rato e posicione a bola vermelha (no jogo real ela é branca) num rectângulo branco, que está num ponto estratégico do campo. Depois, trace uma trajectória para a bola (use o botão esquerdo do rato para clicar na bola e desenhar a trajectória que quer que ela siga) e dê a primeira tacada.

Procure dar tacadas curtas na direcção que a bola deverá percorrer até chegar ao buraco. A força da tacada depende do comprimento da linha formada pelo rato: quanto maior, mais intensa e vice-versa. Agora, dê um clique e aguarde o resultado. Se não acertar à primeira, não desanime, pois tem mais cinco tentativas.

Quando acertar, passa à fase seguinte. Nesta versão, existem seis fases cujo grau de dificuldade aumenta progressivamente à medida que o jogo avança. Alguns obstáculos (como montes de areia ou mesmo o formato do campo), podem dificultar o seu progresso. Por isso, tem de usar uma técnica eficaz para conseguir acabar o jogo.



O jogo funciona com o rato. E, em cada tacada, tem de conjugar a direcção com a força. São diversos campos com obstáculos que variam desde areia até objectos que podem mudar a trajectória da bola.

SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
486 DX2, 8 MB de RAM

PRODUTOR
Wilfried Morzuch
39 Millside Rd. SW
Calgary, Ab.
Canadá T2Y 2P9

TELEFONE/FAX
(001 403) 256 58 12
(001 403) 256 58 20
E-Mail:
morzuchw@cadvision.com

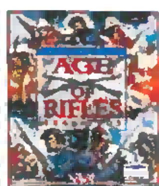
PREÇO SUGERIDO
3 750$00

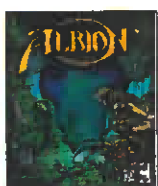
CATEGORIA
Shareware/seis fases

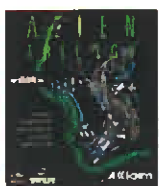


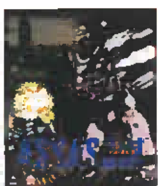
MUNDO DOS JOGOS
SHOP - MAIL

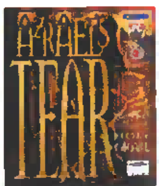
Pedidos: Rua Marcos Portugal, Lt 15, Loja B - 2745 QUELUZ
Tel. (01) 4361008 / 4361538
Pagamento: Cheque / Vale Postal à ordem: Mundo dos Jogos
(Portes pagos pelo Cliente)

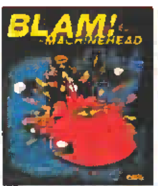

Age of Rifles
8.995$00

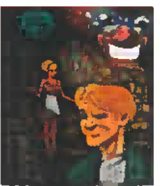

Albion
7.995$00


Alien Trilogy
9.995$00


Assassin 2015
7.995$00


Azrael's Tear
7.995$00


Blam! Machinehead
9.995$00


Broken Sword
7.995$00

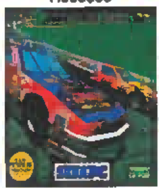

Bug!
6.995$00


Civilization 2 - Data Disk
3.995$00

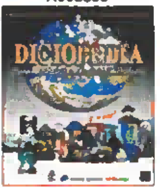

CM 2 - 96/97 Data Disk
4.995$00

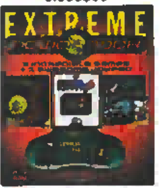

C & C - Red Alert
8.995$00


Red Alert - Data Disk
3.995$00


Daytona USA
9.995$00

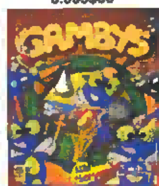

Diablo
8.995$00


Diciopédia
9.900$00


M.Carpet 2 + Fifa 96
Rally+Pad 10.995$00

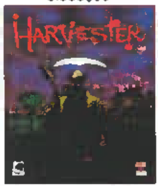

Fable
9.500$00

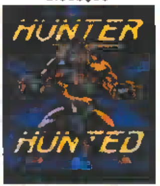

FIFA 97
6.990$00

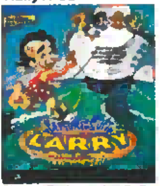

Gambys
4.990$00

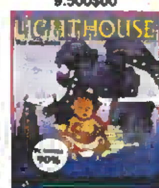

Grand Prix 2
7.700$00

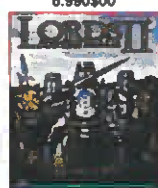

Grand Prix Manager 2
7.990$00

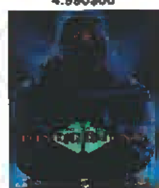

Harvester
7.995$00

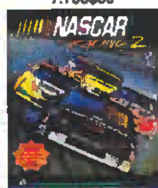

Hunter Hunted
8.750$00

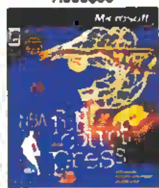

Larry 7 - Love for Sail
9.995$00

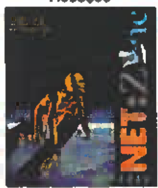

LightHouse
7.995$00


Lords of the Realm II
9.950$00


Master of Dimensions
8.995$00

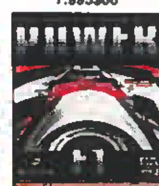

Nascar Racing 2
8.995$00


NBA - Full Court Press
9.995$00

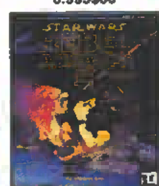

Net:Zone
7.995$00


Operation Body Count
5.950$00

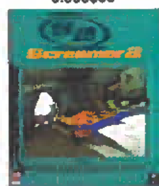

Panzer Dragoon
9.995$00

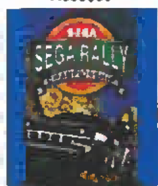

Power F1
8.990$00


Rama
9.995$00


Rebel Assault 2
6.995$00


Scorched Planet
8.995$00

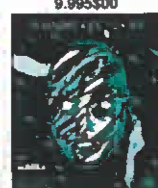

Screamer 2
8.995$00

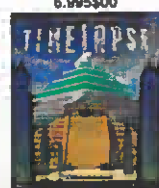

Sega Rally
9.990$00

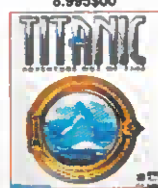

Shattered Steel
8.995$00

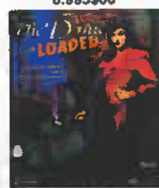

Solar Crusade
7.995$00

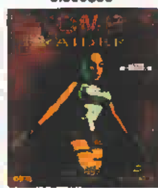

Swiv 3D
7.995$00


Syndicate Wars
7.995$00

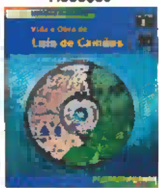

Time Lapse
8.995$00

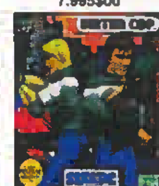

Titanic
9.995$00

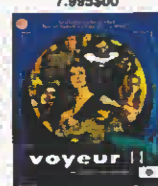

The Dame Was Loaded
8.990$00


Tomb Raider
7.990$00


Tunnel B1
9.995$00

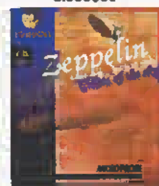

Vida e Obra de Luís de Camões 7.900$00


Virtua Cop
9.995$00


Voyeur II
8.995$00


War Wind
8.995$00


XS
7.995$00


Zeppelin
6.950$00


Zork Nemesis
7.800$00

3D Ultra Pinball 2	5.995$00	Deadlock	6.995$00	M.A.X.	9.995$00
Archimedean Dynasty	9.995$00	Decathlon	8.500$00	Megarace 2	7.995$00
Batman Forever (Coin Up)	6.990$00	Destiny	9.995$00	Nihilist	7.995$00
Bedlam	9.995$00	Eraser Turnabout - FMV Action	8.995$00	Realms of the Haunting	8.500$00
Crusader: No Regret	6.995$00	F22 - Lightning II	5.995$00	Return Fire	3.995$00
CyberStorm	7.995$00	Flying Corps	9.995$00	Road Rash	6.995$00

Clip and Play
KeyStik

Oferta de um KeyStick
(no valor de 2.000$00)
nas compras superiores a
12.000$00

NO PC, COMO

Igual aos jogos de vídeo, Gex é um lagarto simpático que vai exigir muita habilidade no teclado.



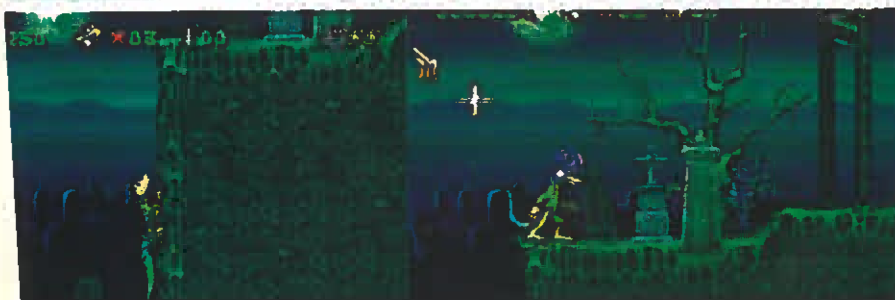
Sucesso nos videogames, Gex *(um simpático lagarto verde) agora vai atacar no seu PC. O jogo é de acção e é preciso ter reflexos rápidos para derrotar facilmente os inimigos. Mas não se preocupe, pois contará com itens especiais, espalhados pelos cenários, que vão ajudá-lo durante a aventura. Alguns deles precisam de ser engolidos (a bola de energia, por exemplo, que flutua pelas cenas do jogo). Para fazer isso, use a língua do* Gex. *Outros, o lagarto (comandado por si) só os apanha quando estiver perto deles.*

As missões

A melhor forma de saber quais são os seus objectivos durante as fases do jogo é clicar nos pontos de interrogação que estão espalhados pelo cenário. Vão aparecer textos (em inglês) que podem ajudá-lo a perceber o que deve ser feito em cada missão.
Conselho: durante a primeira fase, utilize os controlos remotos para que seja possível avançar na demo (basta aproximar-se).

No estilo de plataforma, ande com Gex pelos ecrãs, tente superar todos os obstáculos e recolha itens pelo caminho.







COMANDOS

X – salta.
Z – rabada.
C – linguada.
V+ ←→ – corre (mantenha a tecla V carregada).
←→ – anda para os lados e pelas paredes.
ESC – sai do jogo.

Movimentos especiais
X+↓ – Rabada em parafuso.
X+←→ – agarra-se à parede (salte à frente da parede e carregue na seta de direcção para o lado em que a parede estiver).
↑+C – linguada para cima (carregue na seta de direcção e dê uma linguada).
↑ – entra em portas dimensionais (parecem as miras das televisões).

NO VIDEOGAME

Qualidades do herói

A maior qualidade de *Gex* é a incrível capacidade de realizar diversos tipos de movimentos diferentes. Ele encosta-se às paredes e depois é só começar a subir. Ao fazer isso, ele consegue atingir lugares inusitados, como passagens secretas e túneis minúsculos. A poderosa língua do bicho também tem algumas funções: apanhar itens a longa distância ou até mesmo comer animais. Mas, para acabar com os maiores inimigos, a melhor jogada é usar a cauda, que serve, inclusive, para abrir espaço nas paredes de blocos e até fazer buracos no chão (a cauda transforma-se numa espécie de parafuso).

Instalação

Clique em "Instalar o programa", no interface do CD-ROM. Vai aparecer um ecrã. Depois, clique em *Install.* O processo terá início. No final, será criado um grupo denominado *Microsoft Games*. Para executar o jogo, vá até "Iniciar", seleccione "Programas", localize o grupo *Microsoft Games* e clique no ícone do *Gex Trial Version*. Depois, na janela que aparece, clique em *Play*.

SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
486 DX2 ou superior com 8 MB de RAM

PRODUTOR
Microsoft

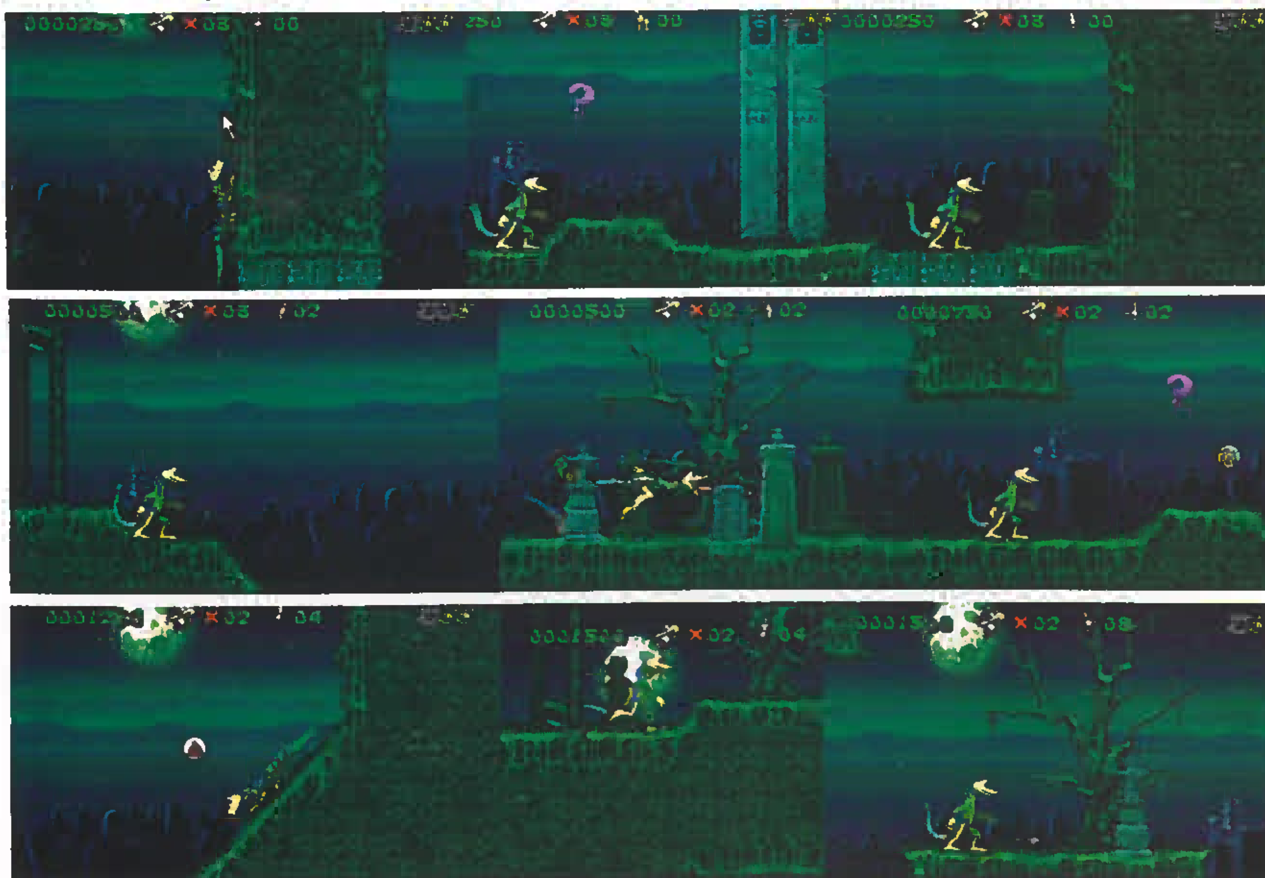
ONDE ENCONTRAR
Superlógica

TELEFONE
(01) 796 09 64

PREÇO SUGERIDO
5 200$00

CATEGORIA
Acção

LIMITAÇÃO
Demo jogável



JOGOS

HUNTER HUNTED

Um Caçador de Acção

Hunter Hunted *é semelhante aos jogos de vídeo, e o importante é unir habilidade e estratégia.*



Hunter Hunted quer dizer "caçador caçado" e o seu objectivo é caminhar pelos labirintos apanhando objectos e destruindo inimigos, para cumprir as missões.

SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
O fabricante recomenda um Pentium com 8 MB de RAM

PRODUTOR
Sierra

DISTRIBUIDOR
Inforjogos

TELEFONE
(01) 812 84 45

PREÇO SUGERIDO
Cerca de 8 750$00

CATEGORIA
Demo jogável

Acção e estratégia num clima de videogame. *Controle o herói e tente destruir robots e criaturas estranhas que moram em labirintos sombrios. Para fazer isso, contará com armas poderosas, que variam desde mísseis a* shurikens *(estrelas bicudas de metal), usadas para destruir os inimigos. O jogo é rápido mas se não tiver um computador poderoso (o fabricante recomenda um Pentium), ele correrá em câmera lenta.*

A aventura

Quando entra no *Hunter,* aparece o menu principal. Depois, clique em *New Game*, para começar uma nova aventura ou então em *Multi-Player,* se quiser jogar contra um amigo, utilizando o mesmo teclado.

Aprenda todos os movimentos da personagem para escapar com maior facilidade aos inimigos que vão atacá-lo de todos os lados. Para apanhar uma arma (que aparece a flutuar no cenário) basta passar sobre ela. Além disso, contará com vários itens especiais espalhados em cavernas e passagens secretas, que devem ser explorados para poder avançar no jogo.

COMANDOS



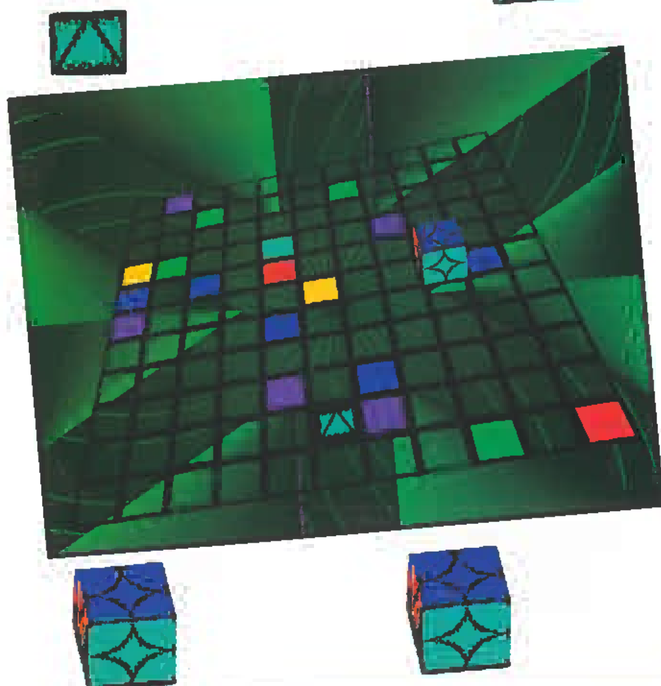
←→ – movimentam o herói pelo cenário.
↑ – entra nas passagens que existem nas paredes, sobe escadas, escala tapetes ou redes presos em paredes e desvia o herói dos tiros.
↓ – sai das salas que têm passagens (procure as setas indicadoras que estão no chão), agacha (também pode andar agachado), desce escadas, tapetes e redes.
X – carregue nesta tecla enquanto anda, para se movimentar lentamente.
Ctrl – dispara.
Shift – salta (corra e suba aos muros para saltar mais alto).
PageUp e PageDown – troca de armas.



Instalação

Clique em "Instalar o programa". No ecrã que aparece, escolha *Yes* e, depois, *Install* e *Continue.* Espere que a instalação se conclua. Será criado um grupo com o nome *Sierra.* Para entrar no jogo, vá até "Iniciar", seleccione "Programas" e localize o Grupo *Sierra.* Depois, clique no ícone *Hunter Hunted Demo.*





Endorfun

Com o rato ou as setas de direcção, controle um cubo colorido para apagar as luzes que se acendem num tabuleiro. Este é o objectivo do *Endorfun*. Tente fazer isso no menor tempo possível. Só assim passa à fase seguinte.

As luzes que aparecem só se apagam quando a cor correspondente a cada uma delas ficar posicionada no topo do cubo, quando este lhe passar por cima.

Assim que o jogo entrar, clique no botão *Replay Game: Kaleidoscope*. Vai aparecer um ecrã em 3D. Durante o jogo, toca uma música e luzes coloridas piscam. Para sair do jogo, carregue em ESC. Depois, vá até ao menu *Game* e seleccione *Exit*.

SISTEMA MÍNIMO
Windows 3.x ou superior
386 SX com 4 MB de RAM

CATEGORIA
Shareware



Hexa Minesweep

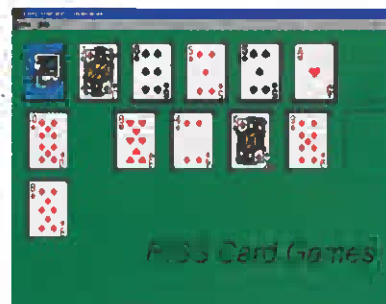
Esta é uma variação do jogo "Campo Minado" que vem com o *Windows*. A diferença reside no número de bombas que podem aparecer à volta de cada peça (até seis). Clique em "Executar o programa" e, no ecrã que aparece, carregue com o botão esquerdo do rato em qualquer um dos hexágonos para o abrir. Aparece um número a indicar a quantidade de bombas que podem surgir à sua volta. Vá clicando até que todos os hexágonos desapareçam. Para voltar a jogar, clique na cara amarela que está no topo do ecrã. Para sair do jogo, clique em *Exit*, no menu *Game*.

Indicação: marque com uma bandeira os locais onde pensa que existem bombas. Faça isso utilizando o botão direito do rato.

SISTEMA MÍNIMO
Windows 3.x ou superior
386 SX com 4 MB de RAM

CATEGORIA
Shareware

FROG SOLITAIRE



O objectivo é colocar as cartas do baralho no topo do ecrã, começando pelo Ás até chegar ao Rei, sem a necessidade de serem de naipes iguais. Use o baralho, que está no lado esquerdo do ecrã, para ir "abrindo" as cartas. Procure "gastar" primeiro o baralho de cartas mais pequeno. Quando aparecer um Ás, coloque-o no topo do ecrã. As outras cartas deverão ir para o meio do ecrã. As cartas do "morto" também devem ser posicionadas no topo mas têm de respeitar a ordem crescente.

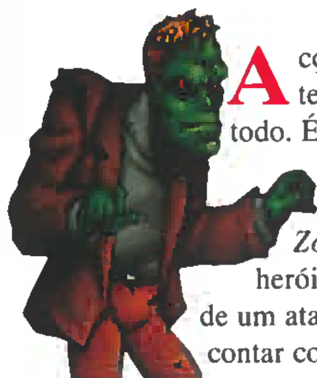
Para começar um nova partida, clique em *New*, no menu *Game*. Se quiser sair do jogo, clique em *Exit*.

SISTEMA MÍNIMO
Windows 3.x ou superior
486 DX2, 4 MB RAM

CATEGORIA
Shareware

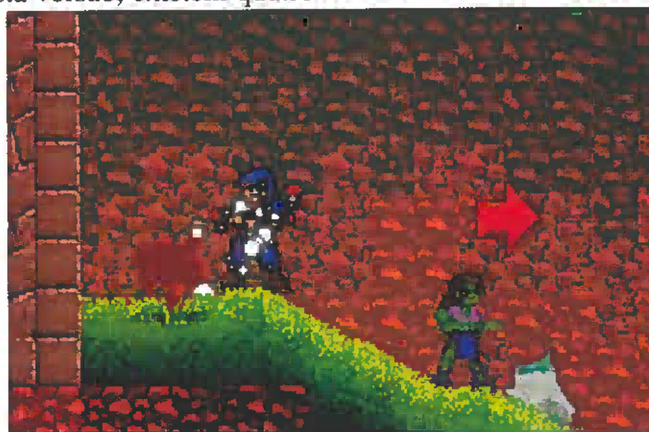
Zombie Wars





Acção o tempo todo. É isso que vai encontrar em *Zombie Wars*. Você é um herói e tem como missão salvar a Terra de um ataque alienígena. Para isso, vai contar com uma série de armas poderosas e terá de distribuir tiros por todo o lado. Aproveite as habilidades especiais para voar e assim atingir lugares difíceis. Basta usar as setas de direcção. Nesta versão, existem quatro fases que pode jogar.

No ecrã que aparece, clique em "Instalar o programa" e depois em *Agree*. Dê OK até a instalação terminar. Quando entrar no jogo, dê *Enter* até aparecer a praia, o cenário do jogo.



SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
486 DX2 com 8 MB de RAM

CATEGORIA
Demo jogável

COMANDOS

←→↑↓ – movimentar o herói e voar.
Ctrl – disparar.
Barra de espaço – trocar de arma.
Shift – activar um campo de força (por alguns segundos).
, ou **<** – diminuir o alcance do radar.
. ou **>** – expandir o alcance do radar.
PageUp – olhar para cima.
PageDown – olhar para baixo.
P – pausar o jogo.
ESC – regressar ao Windows.
Shift+Q – sair do jogo.

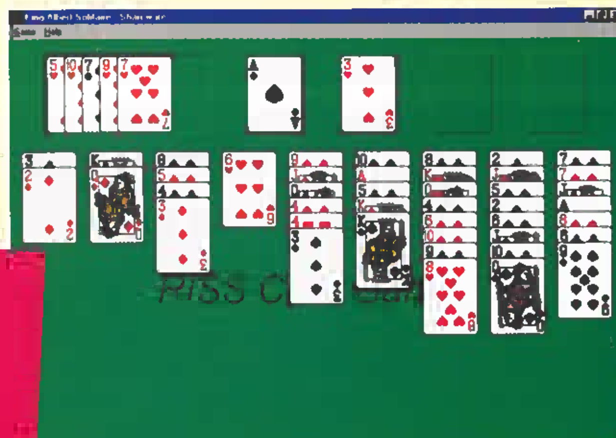
King Albert Solitaire

Jogue o tradicional "Paciência", no ecrã do computador. Quando abrir o jogo vão aparecer uma série de cartas empilhadas umas em cima das outras. O objectivo é colocar a sequência de naipes começando pelo Ás até ao Rei, no topo do ecrã.

Procure manejar as cartas de modo a libertar os Ases. Ganha se conseguir baixar todas as cartas. Para voltar a jogar, seleccione *New*, no menu *Game*. Quando quiser parar de jogar, clique em *Quit*, também no menu *Game*.

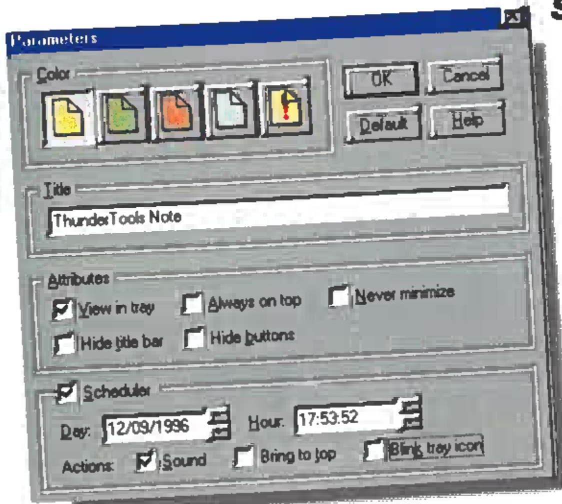
SISTEMA MÍNIMO
Windows 3.x ou superior
486 DX2, 4 MB RAM

CATEGORIA
Shareware



Lembre-se

O Thunder Tools funciona como uma excelente "secretária" que se lembra de todos os seus compromissos.



Depois de instalar o Thunder Tools, *já não precisa de ter receio de se esquecer dos seus compromissos. Ele faz isso por si. O seu único trabalho é informar o dia e o horário do compromisso e deixar o resto com o programa. Quando chegar a altura do compromisso, vai aparecer no ecrã do computador um bilhete lembrando-o do que tem a fazer.*

Criar memorandos

Depois do programa estar instalado, repare que um novo ícone foi acrescentado à barra de tarefas que está perto do relógio. Para criar um memorando, clique nesse ícone e seleccione *Create a new note*. Vai aparecer um "bilhete". Digite a sua mensagem e depois clique em *Parameters*, para configurar o programa.

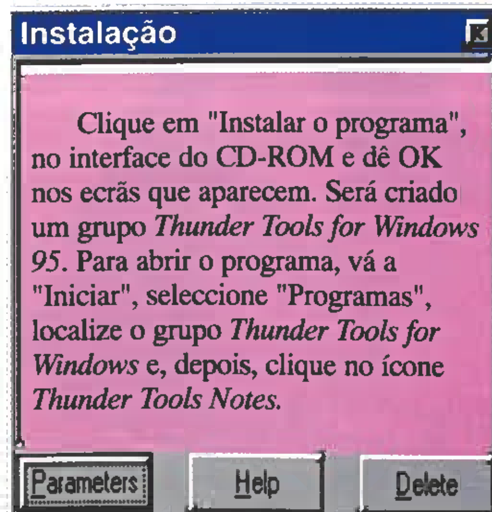
Em *Color*, escolha a cor dos seus bilhetes. Na opção *Shedule*, escreva o dia e a hora a que o alarme deverá tocar (um bip não muito alto), para o lembrar do compromisso. Depois, em *Action*, seleccione *Sound*.

Se quiser que o bilhete fique minimizado perto do relógio, active a opção *View in Tray*, em *Attributes*. Quando estiver tudo configurado, dê OK.

Importante: não feche o seu bilhete. Se o fechar, o alarme não vai funcionar. Para apagar as mensagens, clique em *Delete*, na janela dos memorandos.

Além dos bilhetes, o *Thunder Tools* acrescenta uma nova opção ao menu *pop up*, quando clicar, com o botão direito do rato, em alguma pasta ou ficheiro que estejam dentro do *Explorer*.

Com essa nova opção é possível, por exemplo, apagar os ficheiros que estão dentro de uma pasta bastando seleccionar *Contents* e, depois, clicar em *Delete*, na opção *Thunder Tools*.



Instalação

Clique em "Instalar o programa", no interface do CD-ROM e dê OK nos ecrãs que aparecem. Será criado um grupo *Thunder Tools for Windows 95*. Para abrir o programa, vá a "Iniciar", seleccione "Programas", localize o grupo *Thunder Tools for Windows* e, depois, clique no ícone *Thunder Tools Notes*.



O uso é simples: escreva o compromisso e anote o dia e a hora a que pretende ser lembrado.

SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
486 DX2 com 8 MB de RAM

PRODUTOR
Celtic Software
P.O. Box 25262
Columbia, Soth Caroline, 29229 - USA

TELEFONE/FAX
(001 803) 699 54 65
(001 803) 699 63 95

PREÇO SUGERIDO
Cerca de 3 000$00

CATEGORIA
Shareware

LIMITAÇÃO
30 dias

GANHE ESPA

Use o programa More Space para localizar e apagar ficheiros duplicados no seu disco rígido.

Mantenha o seu computador organizado. Livre de ficheiros duplicados, que ocupam espaço inutilmente, ou aqueles muito grandes que já não vai precisar mais. Depois de fazer isso, a performance da sua máquina melhorará bastante, aumentando a produtividade, dado que o computador fica mais rápido. Para fazer uma limpeza geral no seu computador, colocamos no CD-ROM o More Space-95. *Com ele, pode apagar ficheiros duplicados e ver quanto espaço ocupa cada directório. Além disso, o programa traz uma função que permite fazer uma estatística sobre a estrutura de todos os seus ficheiros, facilitando a manutenção do sistema.*

O More Space funciona no Win 95. E lembre-se: pouco espaço no disco rígido significa que o computador vai trabalhar com menor rapidez.

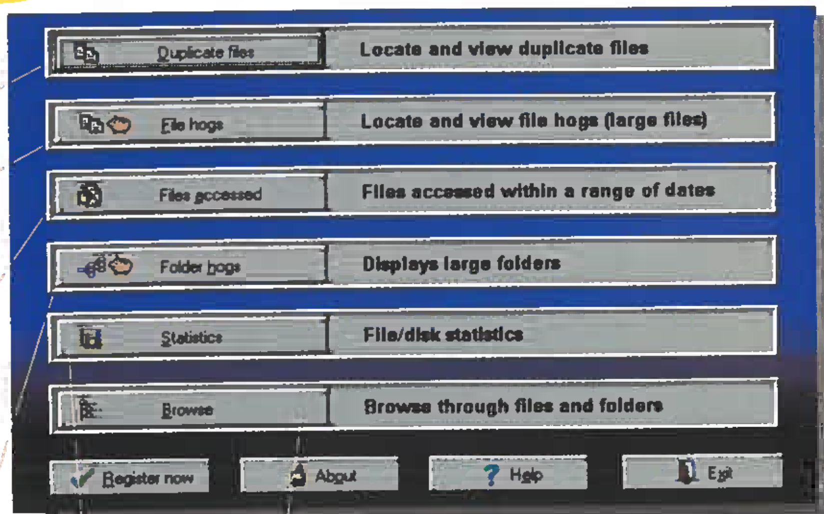


Entender o programa

Quando abrir o programa, vai aparecer um ecrã com as seis opções que realizam tarefas diferentes. Para ficar com uma ideia dos recursos do programa, vamos explicar para que serve cada botão:

Duplicate Files – localiza ficheiros duplicados no disco rígido. Em *Larger or equal to,* é possível determinar o tamanho mínimo dos ficheiros duplicados que o programa vai mostrar. O padrão é de 250 Kbytes mas pode alterar este valor, se quiser.
Em *Matching,* defina o tipo de ficheiro que deseja procurar (para localizar todos os ficheiros, não mexa na opção). Depois, clique em *Scan,* para localizar ficheiros com o mesmo nome, ou em *Exact,* para ficheiros de nomes e tamanhos iguais. O resultado será mostrado na parte inferior do ecrã. Se quiser, pode apagar um dos ficheiros duplicados. Clique sobre o ficheiro e depois, em *Mark,* carregue em *Delete.* É aberta uma janela. Escolha *Send to Recycle Bin,* para mandar os ficheiros para a "Reciclagem" e ver se não serão necessários ao funcionamento do sistema. Para isso, reinicie o Windows e o programa que tinha os ficheiros duplicados. Se eles entrarem normalmente, pode eliminar o ficheiro na "Reciclagem". Caso contrário,

ÇO NO DISCO



seleccione o ficheiro na "Reciclagem" e, no menu "Ficheiro", escolha "Restaurar".

File Hogs – procura ficheiros grandes, mostrando-os por ordem de tamanho.
A utilização deste botão é parecida com a do *Duplicate Files.* A diferença é que aqui serão mostrados os ficheiros por ordem de tamanho. Na coluna *Size in K,* verá quanto espaço cada ficheiro ocupa no disco rígido. Se quiser apagar algum (veja primeiro se não precisa dele), seleccione-o, clique em *Mark* e depois em *Delete.*

Files Accessed – permite localizar ficheiros de três maneiras: pela data em que foi criado (*Created*), o último acesso (*Last accessed*) ou pela última modificação feita (*Last modified*). Isso é útil quando não se lembrar onde colocou um ficheiro.
Escolha um período para o procurar e depois use as opções *On or before* (para procurar antes da data escolhida), *In between* (entre as datas escolhidas) ou *On or After* (depois da data escolhida). Os ficheiros serão listados naquele período. Depois, basta clicar em *Start,* para a pesquisa começar.

Folder Hogs – localiza as maiores pastas do disco rígido. Faz a contagem de todos os ficheiros presentes em cada directório, listando-os por ordem de tamanho.
Use o botão *Main Folders,* para listar apenas os directórios principais que estão na raiz do disco rígido (C:\), e *All folders,* para incluir também os subdirectórios.

Para apagar um directório qualquer, clique em *Mark* e depois em *Delete.*

Statistics – mostra várias estatísticas sobre o andamento dos ficheiros no disco rígido, misturando gráficos relativos ao tamanho, tipo e último acesso.
Clique no botão *Collect Statistics,* para que os dados gerais do disco rígido sejam colectados. Desse modo, os gráficos poderão ser feitos.

Browse – abre uma janela semelhante ao *Explorer.* Pode aceder a este comando a partir de qualquer uma das outras opções do *More Space-95.*

Instalação

Clique em "Instalar o programa", no interface do CD-ROM, e dê OK nos ecrãs que aparecem. Será criado um grupo de programas. Para abrir o *More Space-95,* vá a "Iniciar", seleccione "Programas", localize o grupo e clique no ícone do porco. Se não quiser usar mais o programa, clique em *Uninstall More Space for Windows 95 File Utility.* 

Cada um dos botões do programa tem funções específicas. Verifique cada uma delas.

SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
486 DX2, 8 MB RAM

PRODUTOR
Contact Plus Corporation
P.O. Box 372577
Satellite Beach, Flórida - 32937 - 0577 - USA

TELEFONE/FAX
(001 407) 984 25 92
(001 407) 984 81 92

PREÇO SUGERIDO
3 000$00

CATEGORIA
Shareware

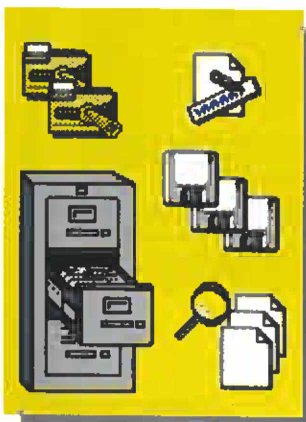
LIMITAÇÃO
30 dias

UTILITÁRIOS

NAVIGATOR

Explorar ou Navegar

O conceito de "navegar" pelos próprios ficheiros inspirou o nome do novo programa da Norton: o* Navigator. *Experimente-o.



O* Navigator *é parecido com o* Explorer *do* Win 95 *e tem a mesma função: gerir os ficheiros do seu computador. Mas tem vários novos recursos que pode explorar

SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
486 DX2 com 8 MB de RAM

ONDE ENCONTRAR
NBM

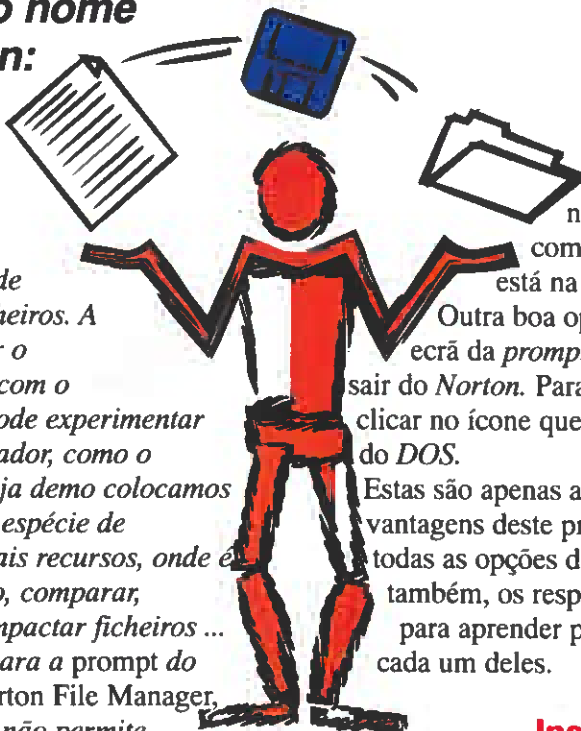
TELEFONE
(01) 846 43 32

PREÇO SUGERIDO
cerca de 30 000$00

CATEGORIA
Utilitário

LIMITAÇÃO
Trial Version

Existem muitas maneiras de gerenciar os seus ficheiros. A mais frequente é usar o Explorer *que já vem com o* Windows 95. *Mas, pode experimentar outro tipo de gerenciador, como o* Norton Navigator, *cuja demo colocamos no CD-ROM. É uma espécie de* Explorer *mas com mais recursos, onde é possível, por exemplo, comparar, compactar ou descompactar ficheiros ... Além disso, pode ir para a* prompt *do* DOS *sem sair do* Norton File Manager, *coisa que o* Explorer *não permite.*



Utilizar o programa

Depois de abrir o programa, repare que ele é muito parecido com o *Explorer.* No entanto, o *Norton Navigator* traz uma série de recursos interessantes que valem a pena ser explorados. Por exemplo, se clicar com o botão direito do rato em qualquer ficheiro, pode compactá-lo facilmente seleccionando a opção *Norton Zip* ... Quando for descompactá-lo, dê dois cliques sobre o que está "zipado" (um ficheiro com ícone verde) e depois seleccione o que deseja retirar.

Se abrir o menu *Tools,* poderá activar as funções de comparar ficheiros (*Compare Files*), directórios (*Compare Folders*), entre outras funções. Para abrir um novo ecrã do *Norton File Manager* ao lado do que já está aberto, basta clicar no ícone parecido com um ficheiro, que está na barra de menus. Outra boa opção é abrir um ecrã da *prompt* do *DOS* sem sair do *Norton.* Para fazer isso, basta clicar no ícone que tem o símbolo do *DOS.*

Estas são apenas algumas das vantagens deste programa. Explore todas as opções dos menus e, também, os respectivos ícones, para aprender para que serve cada um deles.

Instalação

Clique em "Instalar o programa", no interface do CD-ROM, e dê *Next,* nos ecrãs que aparecem. Será criado um grupo de programas. Para entrar no *Norton,* vá até "Iniciar", seleccione "Programas", localize o grupo *Norton File Manager Trial* e clique no ícone criado.

Desinstalar

Quando não quiser usar mais o programa, vá até ao "Painel de Controlo" (normalmente está em "O Meu Computador") e dê dois cliques em "Adicionar e Remover Programas". Na janela que se abre, seleccione o ficheiro *Norton Navigator* e carregue em "Remover".

Aguarde o fim da remoção e pronto. 

Os seus Directórios Vistos em Gráficos

Visualizar o tamanho dos seus directórios em três dimensões, torna muito mais fácil saber como está ocupado o espaço do seu disco rígido.

Com o Dir3D, *pode ver, de forma bastante atraente, quanto espaço do disco rígido ocupa cada directório que está no seu computador. É que instalando este programa, os seus directórios serão mostrados em barras tridimensionais. Com a vantagem de poder abrir os programas directamente do* Dir3D.

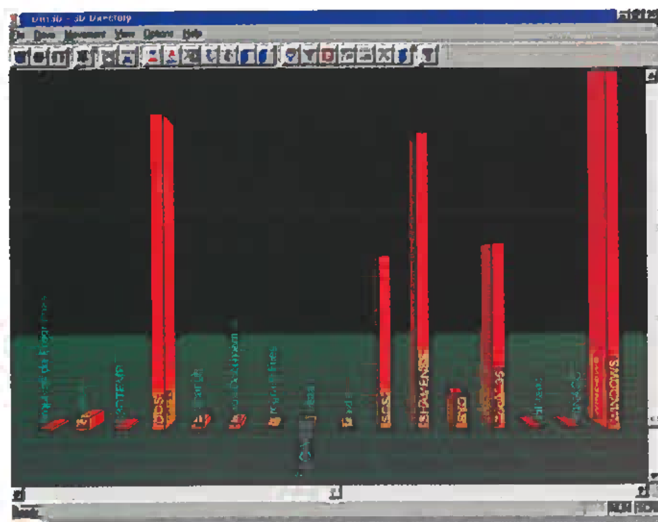
"Viaje" pelos seus ficheiros

Depois de o programa estar aberto, vai aparecer um ecrã com gráficos em 3D. Cada barra representa um dos directórios que estão no disco rígido (C:\). Quanto maior for o tamanho da barra, mais espaço ele ocupa no disco rígido. Para saber o que contém cada directório, clique duas vezes, com o botão esquerdo do rato, sobre a barra correspondente. Ela destaca-se no ecrã e aparece uma "gaveta" a simbolizar um ficheiro. Verifique que os subdirectórios são mostrados em barras cor-de-rosa, que estão no fundo do ecrã.

Quando selecciona um ficheiro (basta dar um clique), acende-se uma luz ao lado dele. Se quiser abrir esse ficheiro, dê dois cliques sobre o executável do programa (com extensão .exe).

Para voltar a colocar o gráfico na posição inicial (mais distante), clique no ícone com a letra H, na barra de ferramentas que está no topo do ecrã. Aliás, os ícones, que estão logo abaixo dos menus, podem ser usados para aceder mais rapidamente aos comandos. Por exemplo, se clicar nas flechas, pode rodar e mover os gráficos para cima ou para baixo.

Se quiser personalizar os seus gráficos, vá a *Options,* seleccione *Colors* e depois mude as cores do fundo do ecrã. Para fazer isso, basta clicar sobre cada nome e, na janela de cores que aparece, escolher outra cor e seleccionar *Apply.*



Cada barra tem o nome de um directório. Ao clicar duas vezes sobre qualquer uma, aparecem os ficheiros que ela contém.

Instalação

Clique em "Instalar o programa" e dê *Next,* nos ecrãs que aparecem. Será criado um Grupo de Programas. Para usar o *Dir3D,* vá até "Iniciar", seleccione "Programas" e clique sobre o ícone do grupo *Dir3D.*



SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
486 DX2, 8 MB de RAM

PRODUTOR
Regnoc Software
P.O. Box 1253,
San Ramon, Califórnia,
94583 - USA

PREÇO SUGERIDO
Cerca de 3 000$00

CATEGORIA
Utilitário

LIMITAÇÃO
Shareware/30 dias

UTILITÁRIOS

LOGO CHANGER

Nova Abertura no Win 95

Com o Logo Changer, *pode trocar a imagem que aparece quando o Windows 95 é iniciado, e colocar uma nova abertura.*



Preparamos duas imagens (no formato pedido pelo programa) que pode usar no seu computador: a Logo.bmp (alto, à direita) e Logo1.bmp (em cima).

SISTEMA MÍNIMO **Windows 95** 486, 8 MB de RAM
PRODUTOR Bryan Shelton 1811 Novato Blvd, apt 10 Novato, Califórnia 94947 - USA
PREÇO SUGERIDO Cerca de 1 500$00
CATEGORIA Utilitário
LIMITAÇÃO Shareware

Sempre que inicia o Windows 95 *elas estão lá. As mesmas nuvens com o logotipo da* Microsoft. *Mas agora pode trocar esta imagem, automaticamente, com o* Logo Changer. *Com ele é possível colocar qualquer imagem bitmap (as que são criadas pelo* Paint) *na entrada do* Win 95, *com simples cliques do rato. Mas como esta é uma versão demo (amostra), ele vai mudar apenas o ecrã de abertura. Se decidir comprar o produto completo (custa cerca de 1500$00) também pode trocar a imagem de saída do* Win 95.

Recomendações necessárias

O programa avisa logo no início: "todos os bitmaps devem ter rigorosamente o tamanho 320x400". Devem ter também 256 cores. Isto quer dizer que precisa de fazer algumas alterações na imagem escolhida para a poder usar. Como sempre, para facilitar a sua tarefa, preparamos duas imagens na dimensão pedida. Para as usar, consulte o item "Como Fazer".
Para qualquer outra imagem que tenha no seu computador, siga este procedimento:
Abra o *Paint* (que vem com o *Win 95*) e coloque no ecrã a imagem que pretende usar. Depois, vá ao menu "Imagem" e seleccione "Atributos". Na janela que aparece, digite 320 em "Largura" e 400 em "Altura". Agora, seleccione a opção



Pixels e dê OK. Pronto, a sua imagem já está no tamanho que o *Logo Changer* requer. Agora, basta gravar o ficheiro (em "Guardar", no menu "Ficheiro").

Como fazer

Para usar a imagem que fornecemos, ou a sua já tratada no *Paint*, copie o programa para o seu disco rígido. Para fazer isso, clique em "Copiar para o disco rígido". Ele irá para o directório Revista, subdirectório 05, pasta Logo.

Abra o programa e, no ecrã que aparece, clique em *Select Startup Bitmap.* Na nova janela, se quiser usar a imagem que fornecemos, escolha o ficheiro Logo.BMP ou Logo1.BMP. Para utilizar a sua imagem, localize o directório para onde ela foi gravada. Dê OK. O *Logo Changer* fará a alteração (renomeia o ficheiro e copia-o para C:\). Na próxima vez que o *Win 95* entrar, pode ver o resultado.

Atenção: se aparecer uma mensagem a dizer que o ficheiro é "apenas para leitura e o serviço não pode ser feito", vá ao *Explorer,* localize o ficheiro desejado, clique sobre ele com o botão direito do rato, escolha "Propriedades", e retire o atributo "Apenas para Leitura".



ÍCONES

DESINSTALADOR



ÍCONES

SISTEMA MÍNIMO
Windows 3.x ou superior
386 com 4 Mb de RAM

CATEGORIA
Freeware

Colocamos 58 ícones diferentes para personalizar o seu *Windows*. Para os visualizar, clique com o rato sobre o nome do primeiro ficheiro e depois use a seta de direcção para baixo. A imagem vai aparecer no ecrã. Se quiser usá-los, copie-os para o seu disco rígido. Eles irão para o directório Revista, subdirectório cdrom05, pasta Icons. Depois, para os utilizar, faça assim:

No Windows 3.1

1 - Vá até ao "Gerenciador de Programas" e clique sobre o ícone que deseja alterar. Depois, abra o menu "Arquivo" e seleccione "Propriedades"...
2 - Na janela que aparece, clique em "Alterar ícone" e vá até "Procurar". Agora, localize a pasta para onde os ícones foram copiados.
3 - Escolha qual o ícone que vai usar e dê OK nas janelas que estão abertas. Pronto, o seu novo ícone vai aparecer.

Windows 95

No Win 95 só podem ser alterados os ícones dos atalhos. Faça assim:
1 - Clique, com o botão direito do rato, directamente sobre o ícone do atalho que deseja alterar.
2 - No menu *pop up* que aparece, seleccione "Propriedades".
3 - Clique na página "Atalho", que está no topo da janela, e depois, sobre o botão "Alterar ícone".
4 - Vá até "Procurar "e localize a pasta para onde foram copiados os ícones. Escolha um deles e dê OK. O seu novo ícone vai estar lá.

DESINSTALADOR

Com este desinstalador, pode apagar todos os aplicativos copiados do CD-ROM da revista para o seu computador. É todo em português (léxico brasileiro) e a sua utilização é muito simples.
Atenção: os programas que foram instalados não serão vistos ou apagados.

SISTEMA MÍNIMO
Windows 3.x ou superior
386 DX com 4 Mb de RAM e 16 cores ou mais

CATEGORIA
Freeware

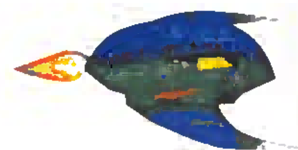


ENTRETENIMENTO

GAMES FACTORY

Fábrica

Agora, pode fazer de programador e inventar o seu próprio jogo. É só usar o The Games Factory.



Pode fazer o jogo que quiser. Mas, para facilitar, fizemos um passo a passo para um jogo de naves. O importante é seguir o roteiro sem perder nenhum passo.

O seu sonho de criar um jogo de computador pode tornar-se realidade. É que o The Games Factory *(qualquer coisa como A Fábrica de Jogos) permite-lhe fazer o seu próprio jogo de acção ou estratégia. Apesar de ser um programa técnico, é relativamente fácil de usar e vem com vários elementos (objectos, cenários, animações e até mesmo músicas e efeitos sonoros) que podem ser usados.*

Aqui vamos mostrar como pode fazer um simples jogo de combate entre naves espaciais. Mas pode brincar à vontade e dar asas à sua imaginação. Nesta versão demo (amostra) não pode gravar os seus trabalhos. E atenção: para que o seu trabalho saia bem, deve acompanhar cuidadosamente os passos que aqui propomos.

Criar um jogo

Depois de instalado, abra o programa. Vai aparecer o ecrã do *Storyboard Editor* (qualquer coisa como editor de roteiro), que servirá para editar as fases do jogo. Localize a coluna *Thumbnail* e clique, com o botão direito do rato, no quadro que está abaixo dela. Vai surgir um menu. Seleccione *Edit this level,* e, depois, escolha *Level editor.* É aberta uma janela em branco na qual será criado o jogo.

1 Primeiro, o cenário. Vá até à opção *Level Objects,* no topo do ecrã, e clique na seta para baixo. Aparece uma lista. Seleccione *Backdrops: Various,* e escolha um dos ecrãs de fundo (nesta versão, tem cinco opções), na coluna da esquerda.

Depois, clique sobre a cena e arraste-a até ao ecrã em branco, procurando posicioná-la correctamente.

2 Agora, os elementos que vão compor o jogo. Volte a *Level Objects,* seleccione *Space crafts,* escolha uma das naves que aparecem e posicione-a (da mesma forma que fez com o cenário) no lado esquerdo do ecrã. Aproveite e escolha a nave inimiga, colocando-a no lado direito.

3 Clique, com o botão direito do rato, sobre a sua nave e, no menu, seleccione *Movement* e, depois, *Select Movement.* É aberta uma janela. Clique em *Directions* e, no círculo com várias setas, deixe seleccionadas apenas as que apontam para cima e para baixo (clique nas bolas que estão nas pontas

de Jogos

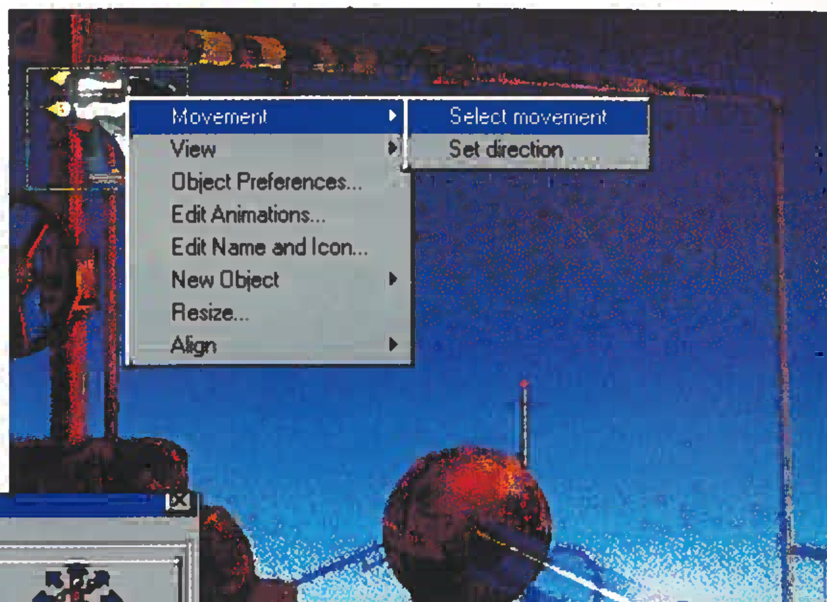
das setas, para anular a selecção). Teste o movimento, carregando em *Try movement*. Tecle ESC e depois dê OK. Pronto, a sua nave está pronta para ser controlada.

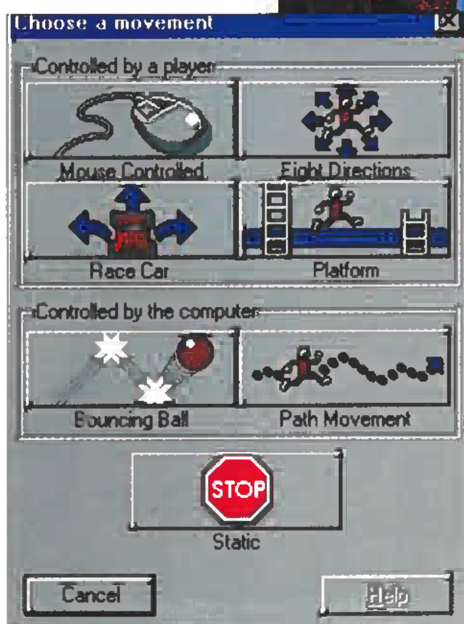
4 Repita a operação com a nave inimiga. Mas agora, escolha a opção *Path movement*, dentro do *Select movement*, para direccionar o ataque. Surgirá uma barra de ferramentas no rodapé do ecrã. Clique sobre *New Line* (o primeiro botão da esquerda para a direita).

5 Agora, clique num ponto livre entre a nave inimiga e a sua para que seja traçada uma trajectória. Dê um duplo clique na ponta da linha, para abrir um menu *pop up*. Seleccione *Draw Line* e desenhe o trajecto da nave.

Escolha o botão *Loop the movement* (o quarto) que está na barra de ferramentas. A nave vai mover-se para a direita. Dê OK.

6 Feche a barra de ferramentas e, se quiser, coloque mais naves inimigas no jogo. Para fazer isso, clique com o botão direito do rato sobre a nave inimiga e, no menu que surgir, seleccione New Object e, depois, Active. Vai aparecer outra nave e agora basta posicioná-la em qualquer outro lugar do ecrã.





Depois de criar a nave, pode determinar a sua movimentação (em cima). Primeiro, vá a Movement e depois escolha o tipo de movimento que ela fará quando o jogo estiver pronto (ao lado).

Altura de escolher as armas

1 Volte à coluna onde escolheu o cenário e clique sobre *GF game*. Nas opções que aparecem, seleccione uma (por exemplo, aquela que parece uma bola de fogo) e posicione-a no meio da sua nave.

Depois, clique, com o botão direito do rato, sobre a bola de fogo, seleccione a opção *View* e, em seguida, *To back*.

2 Clique, com o botão direito do rato sobre o tiro, vá até à opção *Movement* e seleccione *Select Movement*. Escolha *Directions*, e, no círculo com várias setas que surge, deixe seleccionadas apenas as que apontam para cima e para baixo. Depois, dê OK. ☞



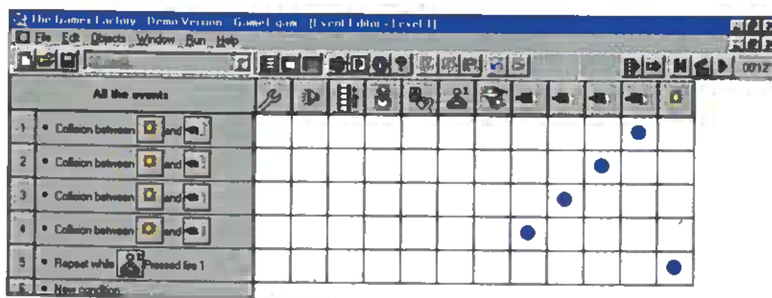




3 Vá até ao menu *Window*, e seleccione *Event Editor*, para configurar os eventos do jogo. No ecrã que aparece, clique, com o botão direito do rato, sobre o número 1. No menu, seleccione a opção *Insert* e, depois, *A New Line*.

4 É aberta uma nova janela. Escolha o desenho de um *joystick*, clicando com o botão direito do rato e, no menu, clique em *Joystick* e, depois, em *Repeat while joystick pressed*. Assinale o campo correspondente a *Fire button 1* e dê OK.

No item Event Editor (em baixo), pode atribuir acções a cada um dos elementos do jogo. Depois, é só jogar (à direita). Mas como é uma demo, não pode gravar o seu trabalho.



5 Localize o desenho da bola de fogo e dê dois cliques sobre ele. Aparece uma barra cheia de quadrados. Clique sobre o quadrado que está em baixo da bola de fogo. Surge uma janela. Com o botão direito do rato, clique em *New Action* e, depois, em *Shoot an Object*. Seleccione o desenho do tiro e dê OK.

6 No ecrã seguinte, accione a opção *Shoot in selected directions*. No desenho que surge, deixe seleccionada apenas a seta para a direita. Dê OK, para fechar as janelas.

7 No ecrã *Event Editor*, clique novamente, com o botão direito do rato, sobre o número 1. No menu, seleccione *Insert* e, depois, *A New Event*.

Clique novamente, com o botão direito do rato, no desenho do tiro. No menu, escolha *Colisions* e, depois, *Another object*. Agora, com um clique do rato, seleccione a primeira nave inimiga.



8 Clique duas vezes no quadro que está sob o botão da primeira nave inimiga (na mesma linha do botão de tiro). Agora, clique com o botão direito do rato em *New Action* e escolha *Destroy*. Dê OK. Repita os dois últimos passos para cada nave inimiga.

9 Pronto. Agora, só falta ver como ficou. Vá até ao menu *Run* e seleccione *Run Game*. Use as setas de direcção para cima e para baixo para controlar a nave e a tecla *Shift* para disparar.

Instalação

Clique em "Instalar o programa" e dê *Next* nos ecrãs que aparecem. Será criado um grupo *The Games Factory*. Para entrar no aplicativo, vá a "Iniciar" (no *Win 95*), seleccione "Programas", localize o grupo criado e clique no ícone. 

SISTEMA MÍNIMO
Windows 3.x ou superior
486 DX com 8 MB de RAM e 256 cores

PRODUTOR
Europress

CATEGORIA
Demo jogável

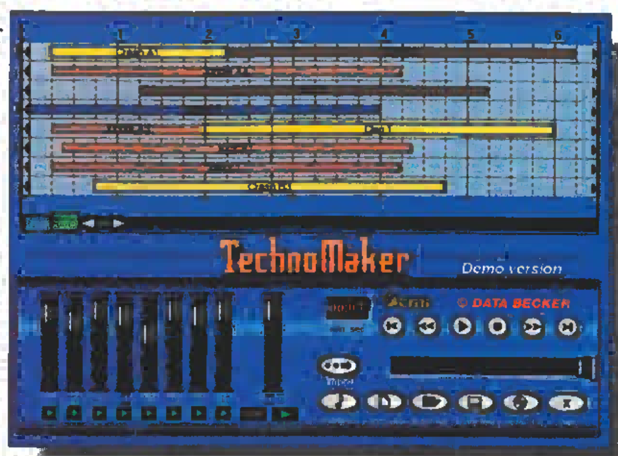
LIMITAÇÃO
Não grava

Componha Músicas Techno

Acrescente ao seu computador a batida que se ouve nas discotecas. E numa criação toda sua.

O programa Techno Maker *é uma espécie de sintetizador de som com uma série de efeitos especiais que podem ser utilizados para compor as suas próprias músicas techno (aquele ritmo frenético e dançante que se ouve nas rádios e nas discotecas). Experimente!*

O único problema é que não pode gravar as suas composições.



Para usar o programa Techno Maker, basta escolher os tipos de sons, colocá-los nos canais e clicar em Play, para ouvir o resultado.

Aprender

Abra o programa e, no ecrã que aparece, clique em *Load Mixer*. Depois, escolha o ficheiro demo.mix e dê OK. Vai aparecer uma série de barras coloridas. Carregue em *Play* e ouvirá uma música puramente *techno*.



Compor

É muito simples. O *Techno Maker* vem como uma selecção de samples (tipos de sons) que pode usar. Para ter acesso a estas amostras, vá até ao ecrã do programa e escolha *Samples*. Depois de clicar neste botão, escolha um nome (*Bonus, Effects, Drums* ...) para ter acesso aos vários tipos de sons.

Em seguida, escolha um dos efeitos e arraste-o com o rato para a parte superior do ecrã (de cor cinzenta, numerada de um a oito), chamada canal. Procure variar os diversos tipos de som, colocando-os onde quiser, já que a ordem em que eles aparecerem é que vai dar o "tom" à sua composição.

Repita o mesmo efeito quantas vezes achar necessário para criar uma batida contínua ou então misturar uns sons com outros.

Use as alavancas (na parte inferior do ecrã) para aumentar ou diminuir o som de cada canal. E para alterar o volume de todos os canais de uma só vez, clique em *Master*.

Quando acabar de colocar os efeitos, clique em *Play*, para ver como ficou a sua composição. Se não gostar, comece tudo outra vez.



SISTEMA MÍNIMO
Windows 3.x ou superior
486 DX2, 4 MB de RAM

PRODUTOR
Data Kecker
DATA BECKER UK
Unit 4 Bentley Industrial centre Bentley, Farnham Surrey - United Kingdon

TELEFONE/FAX
(014 20) 227 07
(014 20) 228 07

E-MAIL:
databeckeruk@dial.pipex.com
www.databecker.com.uk

PREÇO SUGERIDO
Cerca de 6 800$00

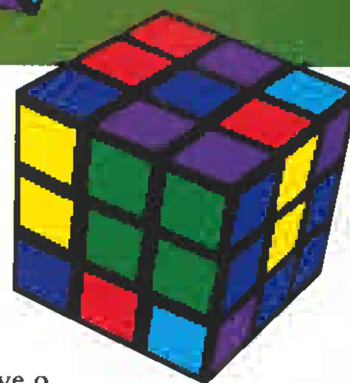
Cubo Mágico



O famoso cubo mágico está de volta, agora para ser jogado no computador. O seu objectivo é formar quadrados da mesma cor em cada lado do cubo, fazendo diversas combinações. Para o desafiar, colocamos no CD-ROM o programa *Visualizer 400-D,* com o qual pode jogar ao cubo mágico no ecrã do computador.

Clique em "Executar o programa" e, no ecrã que aparece, vá até ao menu *File* e clique em *Open.* É aberta uma janela. Seleccione o ficheiro Cube.VRT e dê OK. Quando o cubo aparecer no ecrã, utilize o tabuleiro colorido para o girar em várias direcções, até combinar todas as cores.

Conselho: o quadrado cor de mostarda, no canto superior direito do ecrã, gira o cubo aleatoriamente. E o quadrado branco resolve o quebra-cabeças.



SISTEMA MÍNIMO
DOS e Windows
486 DX2 com 8 MB de RAM

CATEGORIA
Demo jogável

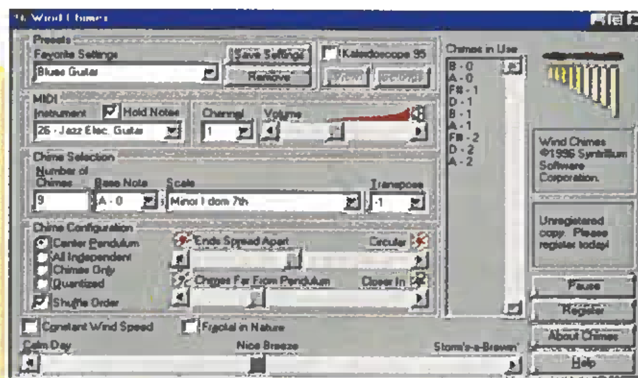
Wind Chimes (músicas New Wave)

A proposta do *Wind Chimes* (qualquer coisa como "sons do vento") é fazer com que relaxe enquanto utiliza o computador. Isto porque ele coloca diversas bandas sonoras como tema de fundo do *Windows.* E, enquanto está atarefado, pode ouvir músicas calmas e tranquilas, no estilo *New Age,* as quais ajudarão a diminuir o seu stress.

Clique em "Instalar o programa" e dê OK nos ecrãs que aparecem. Será criado um grupo de programas. Para abrir o *Wind Chimes* (se não aceitou a sugestão do programa de colocar o ícone em "Iniciar", para que ele entre automaticamente quando o *Windows* é aberto), vá até "Iniciar", seleccione "Programas", localize *Syntrillium* e, depois, clique no ícone *Wind Chimes.*

SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
486 DX2 com 8 MB de RAM

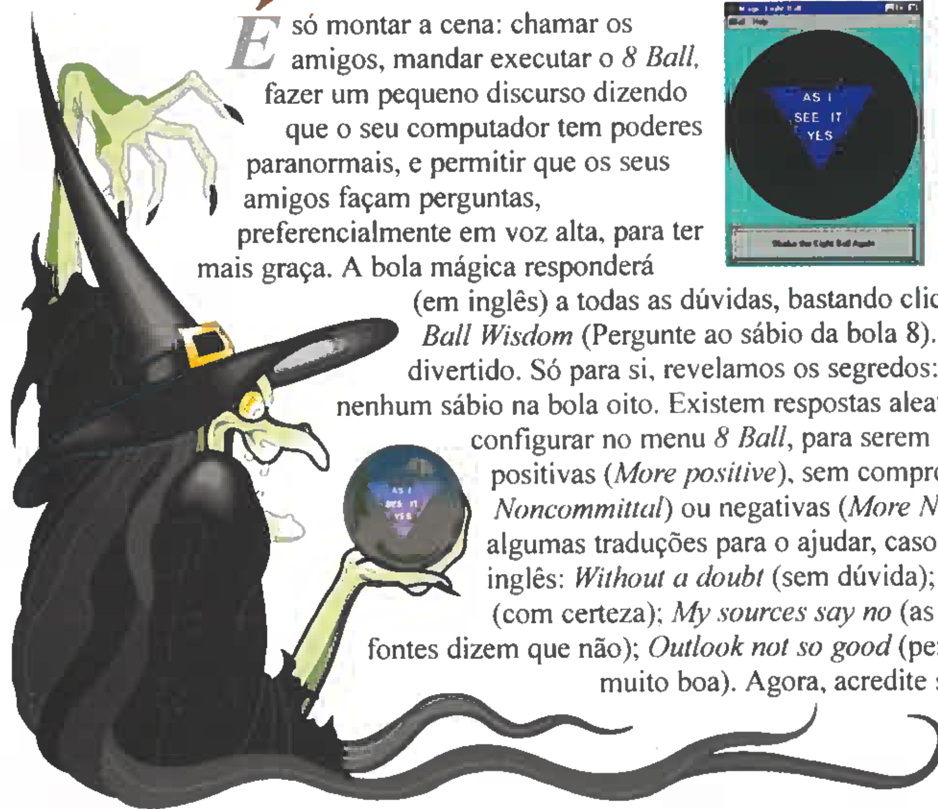
CATEGORIA
Shareware



Na janela que aparece, em *Favorite Setting* (regulação favorita), escolha uma das bandas sonoras disponíveis. E em MIDI, o tipo de instrumento. Depois, explore as diversas opções que existem e quando a música estiver a seu gosto, minimize a janela para que o som toque enquanto trabalha. Para fechar o programa, clique, com o botão direito do rato, no ícone do *Wind Chimes,* que está ao lado do relógio, e, depois, carregue em *Exit.*

CUBO MÁGICO
CHIMES
8 BALL
THE SHAMEN
LOTERIA

Inutilitário - 8 Ball





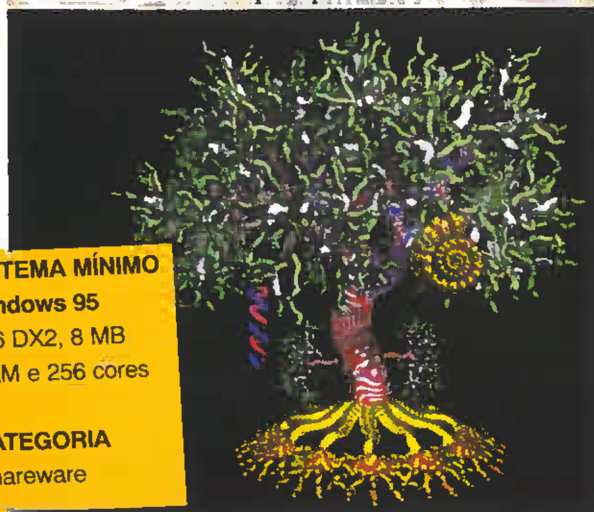
É só montar a cena: chamar os amigos, mandar executar o *8 Ball*, fazer um pequeno discurso dizendo que o seu computador tem poderes paranormais, e permitir que os seus amigos façam perguntas, preferencialmente em voz alta, para ter mais graça. A bola mágica responderá (em inglês) a todas as dúvidas, bastando clicar em *Ask Magic the Eight Ball Wisdom* (Pergunte ao sábio da bola 8). Vai ver como isto é divertido. Só para si, revelamos os segredos: é lógico que não existe nenhum sábio na bola oito. Existem respostas aleatórias, que pode, inclusive, configurar no menu *8 Ball*, para serem normais (*Normal*), mais positivas (*More positive*), sem compromisso (*More Noncommittal*) ou negativas (*More Negative*). Eis algumas traduções para o ajudar, caso não saiba inglês: *Without a doubt* (sem dúvida); *It is certain* (com certeza); *My sources say no* (as minhas fontes dizem que não); *Outlook not so good* (perspectiva não muito boa). Agora, acredite se quiser ...

SISTEMA MÍNIMO
Windows 3.x ou superior
386 SX com 4 MB de RAM

CATEGORIA
Freeware

The Shamen

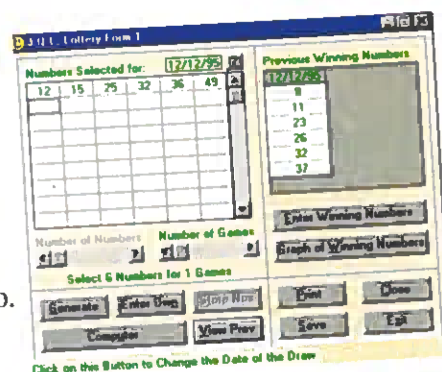
The Shamen é um *screen saver* baseado no disco *Axis Mutantis*, do grupo *Shamen*, que já vendeu mais de um milhão de cópias no estrangeiro. O *screen saver* vai colocar no ecrã do seu computador medusas animadas, letras brilhantes, cenários psicadélicos e outras loucuras. Clique em "Instalar o programa" e dê *Continue* nos ecrãs que aparecem.



SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
486 DX2, 8 MB RAM e 256 cores

CATEGORIA
Shareware

Totoloto



Usando o programa *J.Q.L. Lottery*, pode aumentar as suas hipóteses de ganhar no totoloto. É que ele cria vários números aleatórios, baseando-se nos resultados semanais do totoloto, fornecidos por si.

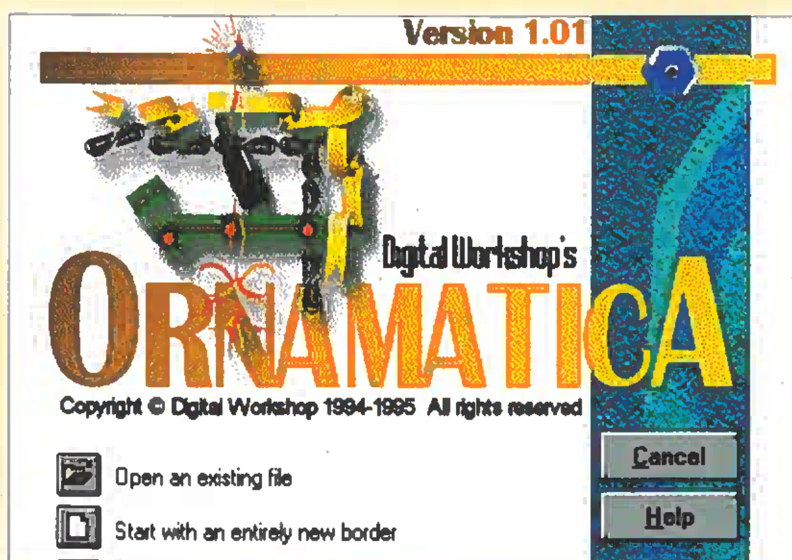
Depois do programa estar aberto, clique em *New*, no menu *File*. Será aberta uma janela. Seleccione a quantidade de números que deseja obter (na barra *Numbers of Numbers*), para que o programa possa fazer os cálculos. Depois, à medida que for fornecendo os números sorteados semanalmente (em *Enter Winning Numbers*), o *Lottery* vai projectando as suas possibilidades de ganhar. Quando os números sorteados estiverem marcados, clique em *Generate*. Pronto, os números prováveis serão mostrados no quadro da esquerda.

SISTEMA MÍNIMO
Windows 3.x ou superior
486 DX, 8 MB de RAM

CATEGORIA
Shareware

Faça papéi

Colocar molduras com desenhos em papéis é o que faz o programa Ornamatica. E pode personalizar os seus impressos.



O programa já traz uma série de desenhos prontos e permite que crie as suas próprias molduras.

Um trabalho bem apresentado dá sempre muito prazer. Tanto para a pessoa que o faz como para quem o está a ler ou a ver. Por isso, colocamos no CD-ROM o programa Ornamatica, *com o qual pode acrescentar desenhos nas margens de cartas, relatórios, cartões de aniversário e até nos trabalhos escolares. É que o programa traz uma série de desenhos dos mais variados estilos, que podem ser usados para incrementar os seus documentos.*

Mas este programa só se dedica às margens. Ou seja, depois de impressas, as folhas devem voltar para a impressora para receberem os textos, ou o que quer que seja.

Visão geral do programa

Quando abrir o programa, vai aparecer um ecrã com três opções do *Ornamatica: Open an existing file* (abre um papel com margens pré-configuradas), *Start with an ...* (cria um novo papel) e *Open last file used* (abre o último documento trabalhado). Prefira a opção que permite criar um novo papel. Aparece um ecrã com uma "página" rodeada de pequenos quadrados cinzentos (marcam o lugar onde serão colocados os desenhos), e uma barra flutuante de menu, onde estão os diversos desenhos (em *Gallery*) e a medida que pode usar na página para colocar a moldura (em *Border Properties*). A página será usada como uma folha de teste para experimentar todos os tipos de enfeites que vêm com o programa e assim ter uma ideia do resultado, depois de os imprimir.

Sofisticar os seus trabalhos

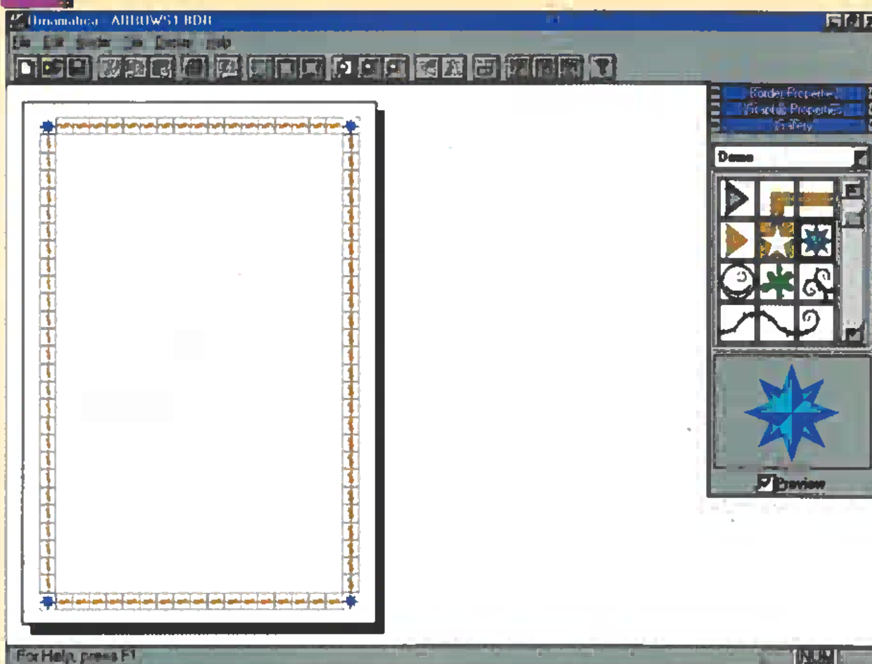
Para personalizar os seus papéis, proceda do seguinte modo:

1. No menu *Edit,* seleccione a opção *Select.* Depois, clique em *Border,* para seleccionar todos os quadrados que formam as margens.

2. No menu flutuante que aparece ao

s especiais

lado da página (em azul), clique na seta para baixo, que está em *Gallery*.



3 Será aberta uma janela que mostra vários tipos de desenhos, que podem ser usados. Clique sobre um deles e um *preview*, em tamanho maior, será mostrado. Se gostar, desloque-o com o rato até à margem do lado superior esquerdo da página, para que o desenho seja colocado em volta do papel.

É possível ver como ficará o seu trabalho. Mas o programa não permite imprimir directamente, a não ser que faça o registo. Para experimentar, pode exportar para outro aplicativo e imprimir as suas ornamentações.

4 Se quiser sofisticar o trabalho, mude os desenhos das extremidades da página. Faça isso, clicando na opção *Corners*, que está em *Select*, no menu *Edit*. Depois, repita o passo 3 e coloque um novo desenho no lugar.

5 Caso tenha escolhido um desenho com setas para colocar nas extremidades, clique no item *Auto Corner*, que está no menu *Border*, para colocá-las na ordem correcta.

Imprimir

Só pode imprimir os seus papéis timbrados directamente do *Ornamatica*, se fizer o registo. Mas o programa permite exportar os seus trabalhos para outro aplicativo e assim já pode imprimi-los. O procedimento é o seguinte: vá até ao menu *File* e seleccione a opção *Export*. Na janela que aparece, dê um nome ao seu ficheiro e depois clique em OK. Agora, saia do *Ornamatica*, abra o *Word*, por exemplo, e, no menu "Inserir", seleccione "Figura". Localize o ficheiro criado por si e dê dois cliques sobre ele. Quando a "página" aparecer no ecrã, clique em "Imprimir" e pronto. O seu papel timbrado vai ser impresso.

Instalação

Clique em "Instalar o programa", no interface do CD-ROM e dê OK nos ecrãs que aparecem. Será criado um grupo de programas. Para abrir o *Ornamatica*, vá até "Iniciar", seleccione "Programas", localize o grupo *The Workshop*, clique no ícone *Ornamatica Intro* e, depois, em *Continue*.

SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
486 DX2 com 8 MB de RAM

PRODUTOR
Digital Workshop

DISTRIBUIDOR
19 Parsons Street, Banbury, Oxon, OX16 8LY, UK

TELEFONE/FAX
(00 44 01) 295 25 83 35
(00 44 01) 295 25 45 90

E-MAIL
sales@digitalworkshop.co.uk

PREÇO SUGERIDO
Cerca de 6 800$00

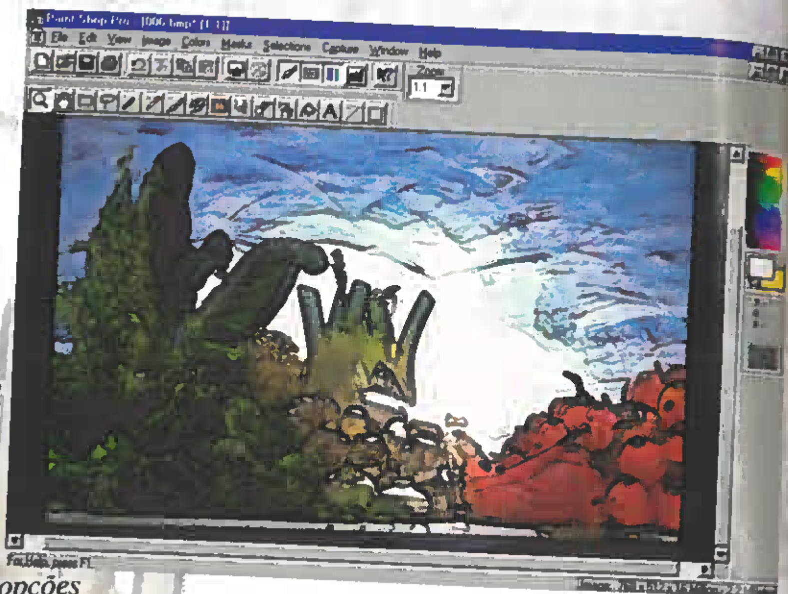
CATEGORIA

Shareware

PAINT SHOP PRO

Novos efeitos para os seus desenhos

Já saiu a versão 4 do Paint Shop Pro, um dos mais famosos programas de desenho.



Editar efeitos especiais é um dos melhores recursos do PSP 4. O filtro "Hot Wax Coating", deixa a imagem como se estivesse com uma "camada de cera quente" (à direita).

O Paint Shop Pro tem uma cara nova. A versão 4 deste editor de imagens, que colocamos no CD-ROM, é especial para o Windows 95, o que significa que pode dar nomes longos aos seus ficheiros (o que não era possível na versão 3.0). O programa também se tornou mais fácil de usar, já que as opções da barra de ferramentas abrem novas barras apenas com um clique do rato, sem ser necessário ter um monte de ecrãs abertos, que às vezes podem atrapalhar o seu trabalho.

O ponto forte do *Paint Shop Pro* continua a ser a variedade de filtros que podem ser usados para alterar qualquer imagem que tenha no computador. Experimente:

Alterar uma imagem

1 Abra o programa, vá até ao menu *File* e seleccione *Open*. Na janela que aparece, localize a imagem que quer mudar (pode ser uma das que colocamos no CD-ROM) e clique em "Abrir".

2 Com a foto no ecrã, vá até ao menu *Color* e seleccione *Increase Color Depth*. No submenu que aparece, mude a resolução da imagem para *16 Milion Color* (se ela estiver apenas com 256). Só assim ficarão disponíveis todos os efeitos.

3 Depois, basta ir a *Image* e testar os diversos filtros que aparecem. Por exemplo, em *Deformation Browser*, encontra vários efeitos. Clique sobre cada um deles e veja um *preview* de como ficará a imagem que aparece ao lado. Se gostar de algum filtro, clique em *Apply*. Para voltar à imagem original, seleccione *Undo*, no menu *Edit*.

Instalação

Clique em "Instalar o programa", no interface do CD-ROM, e dê OK nos ecrãs que aparecem. Será criado um grupo *Paint Shop Pro*. Para entrar no programa, vá a "Iniciar", seleccione "Programas", localize o grupo criado e dê um clique no ícone.

SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
486 DX2, 8MB de RAM

DISTRIBUIDOR
JASC Inc.
P.O. Box 44997
Eden Prairie, Minnesota
55344 - USA

TELEFONE/FAX
(001 612) 930 98 00
(001 612) 930 91 72

PREÇO SUGERIDO
Cerca de 10 500$00

CATEGORIA
Editor de imagens

LIMITAÇÃO
30 dias

CAD: Saiba o que isto é

A Corel entra no mercado do design técnico com o programa CorelCAD. Experimente e saiba do que se trata.

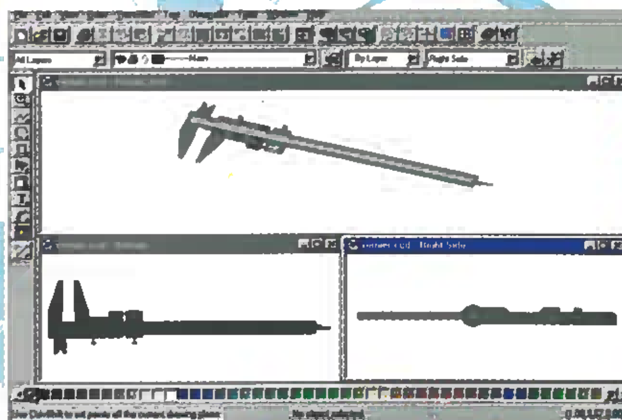
Na informática, o CAD é uma das especialidades mais importantes. Se já ouviu esta sigla, mas não sabe do que se trata, saiba que CAD quer dizer Computer Aided Design *ou seja, Projecto Auxiliado por Computador. Trata-se de uma poderosa ferramenta usada por engenheiros e técnicos para fazerem projectos. Pode ser para fazer projectos arquitectónicos, eléctricos ou mecânicos.*

E quem está a entrar nesse domínio é a Corel *(empresa conhecida especialmente pelo* CorelDRAW!*), com o seu* CorelCAD*, que colocamos no CD-ROM. Para os engenheiros e técnicos acostumados a trabalhar com o* CAD*, esta é a oportunidade de conhecerem um novo produto. Para estes especialistas, não à muito a dizer, o melhor é experimentar e ver se aprovam ou não o produto.*

Mas, para quem não é técnico, é útil ter uma ideia de como funcionam os famosos "CADs" de que tanto se fala. Vale a pena experimentar o programa, para ficar a saber alguma coisa sobre ele.

Usar o programa

Depois de instalar e abrir o programa, seleccione o item *Open a Corel CAD Drawing*. Vai aparecer uma janela com vários ficheiros de exemplo. Escolha um deles e clique em "Abrir".



Um "esqueleto" do desenho vai aparecer. Com ele, pode fazer as suas experiências. Mude a cor, escolhendo uma na barra que está na parte inferior do ecrã, e explore os menus para ver o que acontece. Se, por exemplo, clicar no ícone que tem uma espécie de "T" deitado e pintado de azul, na barra de ferramentas, o desenho vai ganhar textura e será transformado num projecto em 3 D.

Agora, se quiser aventurar-se, vá até ao menu *File* e clique em *New*, para tentar criar um projecto. Depois, pode gravá-lo, indo ao menu *File* e seleccionando a opção *Save*. Mas, não se esqueça: só pode experimentar este programa durante 30 dias. Se gostar, deve comprar a versão completa.

Instalação

A instalação é fácil mas demorada (cerca de 20 minutos). No entanto, no CD-ROM, basta clicar em "Instalar o programa".

A principal função do CorelCAD é realizar projectos mecânicos. Depois de fazer a estrutura, ele mostra o produto final, em 3 D.

SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
486 com 8 MB de RAM

PRODUTOR
Corel

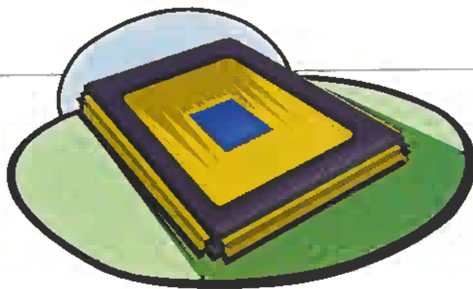
ONDE ENCONTRAR
NBM

TELEFONE
(01) 846 432 32

PREÇO SUGERIDO
Cerca de 35 100$00

CATEGORIA
Trial Version

LIMITAÇÃO
30 dias



WINTOP

FONTSEE

IMAGENS BMP

SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
486, 8 MB de RAM

CATEGORIA
Shareware

Wintop

Com o *WinTop*, vai ficar a saber o modo como estão divididas as tarefas do processador do seu computador. Abra o programa. Vai aparecer um ecrã a mostrar todos os controladores e as operações que o computador está a realizar no momento. E se verificar qual a percentagem de recursos que cada um está a utilizar (na coluna "% CPU"), pode fechar programas ociosos e assim libertar memória para outros aplicativos.

A opção *Idle,* representa a percentagem de espaço livre do PC (que é alterada assim que abre um aplicativo). As outras colunas não têm muito uso prático para a maioria dos utilizadores. Mas, se tiver bons conhecimentos técnicos, vá até *Type,* para saber se o controlador que está a ser usado foi feito para 32 ou 16 bits.

AdLib BT
Albertus Extra Bold
Albertus Medium
ALGERIAN
Alpine
Ambrosia
Americana BT
Americana XBd BT
AmericanTypewriter-Light

Fontsee

O *Fontsee* é um **programa** que lhe permite **FAZER UMA LISTAGEM DE TODAS** as *fontes* (tipos de letra) que estão no seu computador. **Assim pode fazer um catálogo com** um exemplo de cada *fonte,* o que vai facilitar quando quiser escolher uma delas, **para utilizar nos seus trabalhos. Clique em Executar o programa e no ecrã que aparece, seleccione *Fonts, no menu Mode. Todas as fontes vão aparecer. Para imprimir*** *o seu catálogo, clique em Print, no menu File.*

SISTEMA MÍNIMO
Windows 3.x ou superior
486, 4 MB de RAM

CATEGORIA
Shareware

Imagens BMP

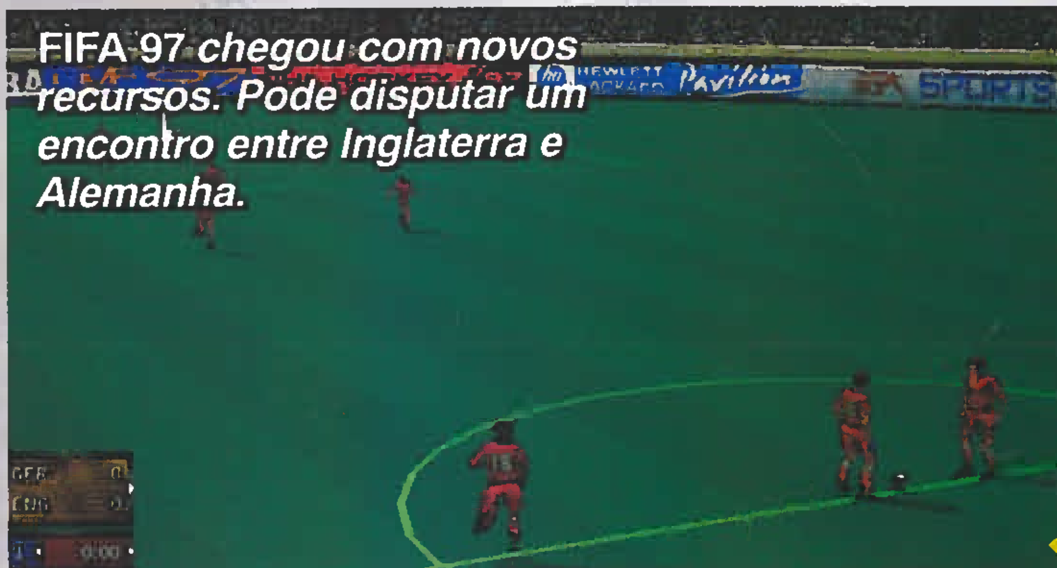
São dez imagens, em formato .BMP, com temas sobre comida, que pode usar com o programa *Paint Shop Pro* (colocado no CD-ROM), ou então, como fundo de ecrã do *Windows.* Para visualizar cada uma delas, clique sobre o nome de um ficheiro e depois use as setas de direcção. A imagem aparecerá ao lado. Se gostar de alguma, copie-a para o disco rígido. Ela irá para o directório **Revista,** subdirectório **cdrom05,** pasta **comida.**



SISTEMA MÍNIMO
Windows 3.x ou superior
486 com 4 MB de RAM e 256 cores

CATEGORIA
Shareware

Em Ambiente de Campeonato do Mundo



FIFA 97 chegou com novos recursos. Pode disputar um encontro entre Inglaterra e Alemanha.

Chegou a versão 97. Para quem jogou o FIFA'96, *basta esta informação. Para aqueles que ainda não conhecem este fantástico simulador, esta é a oportunidade de o conhecer. Colocamos no CD-ROM uma amostra do* FIFA'97, *na qual pode disputar uma partida entre Inglaterra e Alemanha. As imagens gráficas são praticamente perfeitas e os gritos dos adeptos, aliado ao entusiasmo dos comentadores desportivos, dão a impressão de que estamos num estádio de futebol a sério.*



A Concentração

Quando se abre o jogo, aparece um ecrã com duas opções. Clique em *Play* e surgirá o menu principal do *FIFA'97*. Escolha *Friendly,* para começar a jogar e, no próximo ecrã, escolha futebol de campo (use a seta de direcção). Vai aparecer a selecção das equipas. Nesta versão, as únicas selecções disponíveis são Inglaterra e Alemanha. Continue a dar *Enter* até chegar ao ecrã *Controls* (Controlos). Carregue na seta de direcção para a direita para que os comandos sejam dados pelo teclado. Depois, clique na opção ✓ para confirmar a configuração e ir para o relvado. No ecrã que aparece, escolha a opção *Resume game.*

Finalmente no campo

Quando as duas selecções entrarem em campo, é altura de começar o jogo. Se estiver com a posse de bola, carregue na tecla A para dar o pontapé de saída. Para saber qual o jogador que está sob o seu controlo, repare no círculo amarelo que está em redor dele. Quando marca um golo, os jogadores comemoram e é mostrado um *replay,* como nas transmissões dos jogos verdadeiros...

As sofisticações do jogo completo

Agora que já matou a vontade de jogar, que tal voltar ao menu principal do *FIFA'97* e explorar as opções com mais calma?
Se clicar em *Friendly*, por exemplo, tem acesso aos campos que estão disponíveis. Na versão completa do jogo, também pode jogar futebol de salão (*Indoor Soccer*), com cerca de 25 equipas.
Se der *Enter*, vai para o ecrã que tem as equipas disponíveis. A variedade na versão integral do jogo é muito grande: existem selecções de vários países e também as equipas que participam nos campeonatos de cada país, num total de 225 formações e mais de 4 200 jogadores. Se seleccionar Brasil, (Portugal ainda não foi contemplado) pode jogar com equipas como o Palmeiras, Corinthians, São Paulo, Flamengo, Curitiba, entre outros.
Explore também o menu *Controls*. Através dele é possível fazer várias alterações no jogo como, por exemplo, mudar a duração de cada encontro, alterar as regras e até mesmo o tipo de partida (com mais acção, em *Action*, ou ainda mais dinâmica, em *Arcade*, por exemplo).

"Instalação"

FIFA'97 corre directamente do CD-ROM, tanto no *Win 95* como no *DOS*. Se tiver alguma dificuldade em o executar pelo *Win 95*, saia do *Windows* e, na *prompt* do *DOS*, digite o seguinte comando:

```
C:\> D: <ENTER>
```

(ou no lugar do D:, a letra correspondente à drive do seu CD-ROM)

```
D:\> CD JOGOSPES\FIFA97
<ENTER>
```

e complete:

```
D:\JOGOSPES\FIFA97>FIFADEMO
<ENTER>
```



O jogador "assinalado" é o que se está a controlar. E para chutar a bola carregue na tecla A.

O jogo não corre

Este jogo necessita do *DirectX* para correr. Caso ele não esteja instalado no seu computador, faça assim:

1. Saia do CD-ROM, vá até "Iniciar", seleccione "Executar" e digite: `D:\FAQ\DIRECTX\Dxsetup.exe` (ou no lugar do D:, a letra correspondente à drive do seu CD-ROM).

2. Clique em *Install* ou, se for o caso, em *Reinstall*. Após a instalação (são ficheiros de sistema, por isso não surgirá nenhum ícone), reinicie o *Win 95*.

Comandos

Os comandos mudam de acordo com a posição do jogador que se está a controlar. Se o jogador estiver com a posse de bola, os movimentos são diferentes dos que quando ele está sem bola. Aqui, estão os comandos mais comuns:

←→↑↓ (do teclado numérico) – movimentam o jogador na direcção desejada, inclusive, na diagonal.
A – chuta a bola.
S – troca de jogador.
D – tenta tirar a bola ao adversário.
F11 – sai do jogo.
F12 – sai da partida.

SISTEMA MÍNIMO
DOS e Windows 95
Pentium 90 com 8 MB de RAM e 256 cores no Win 95

PRODUTOR
Electronic Arts

DISTRIBUIDOR
Ecogames

TELEFONE
(056) 830 62 00

ONDE ENCONTRAR
Game Informática

TELEFONE
(01) 436 15 38

PREÇO SUGERIDO
6 990$00

CATEGORIA
Demo jogável

Ele está de volta
Screamer 2

Assuma o controlo e participe numa sensacional corrida, numa pista situada no interior de Inglaterra.



O sucesso foi tanto que ele está de volta. Quase um ano mais tarde, foi lançada a segunda versão do Screamer, *um simulador de corrida ultra veloz. E, para que o possa experimentar, colocamos no CD-ROM uma amostra do* Screamer II.

Esta versão está muito melhor, como vai ter oportunidade de ver. A velocidade característica de *Screamer* ainda é o ponto forte do jogo e, nesta versão, vai poder correr por uma pista no interior da Inglaterra (na versão completa são três pistas e pode escolher entre correr numa pista de asfalto ou em terra batida).

Antes da partida

Quando o jogo estiver instalado, abra-o. Vai aparecer um ecrã de opções. Seleccione *Condor* (para escolher a sua equipa), dê *Enter,* digite as suas iniciais e volte a dar *Enter.* É aberto outro ecrã (parecido com uma sala em 3D). Se quiser dar uma "volta" pela sala, use a seta de direcção para a esquerda ou para a direita. Em *Time attack,* pode ter uma visão completa do jogo. Caso queira ir directamente para a pista, volte à opção *Option Room* (dê ESC) e seleccione *Arcade.* Dê *Enter* nos ecrãs que aparecem, até chegar ao menu onde se escolhe o carro. Seleccione *Horizon,* tecle *Enter* e escolha o tipo de mudanças que vai usar (automático ou manual). No menu de opções que aparece, escolha *Standard,* para efectuar as três voltas de uma corrida (*3 Laps*) ou prefira *Free Run*, onde pode correr



SISTEMA MÍNIMO
O fabricante recomenda um Pentium 90 com 16 MB de RAM

PRODUTOR
Virgin Interactive

DISTRIBUIDOR
Portidata

TELEFONE
(01) 716 73 11

PREÇO SUGERIDO
7 990$00

CATEGORIA
Simulador

LIMITAÇÃO
Demo jogável





COMANDOS

↑ – acelera.
←→ – vira para direita ou para a esquerda.
↓ – trava.
M – liga ou desliga a visão do espelho retrovisor.
Teclas F1 até F4 – troca o ângulo de visão da câmera.
ESC – sai do jogo (carregue nesta tecla, escolha *Exit* e depois dê ESC, até sair).

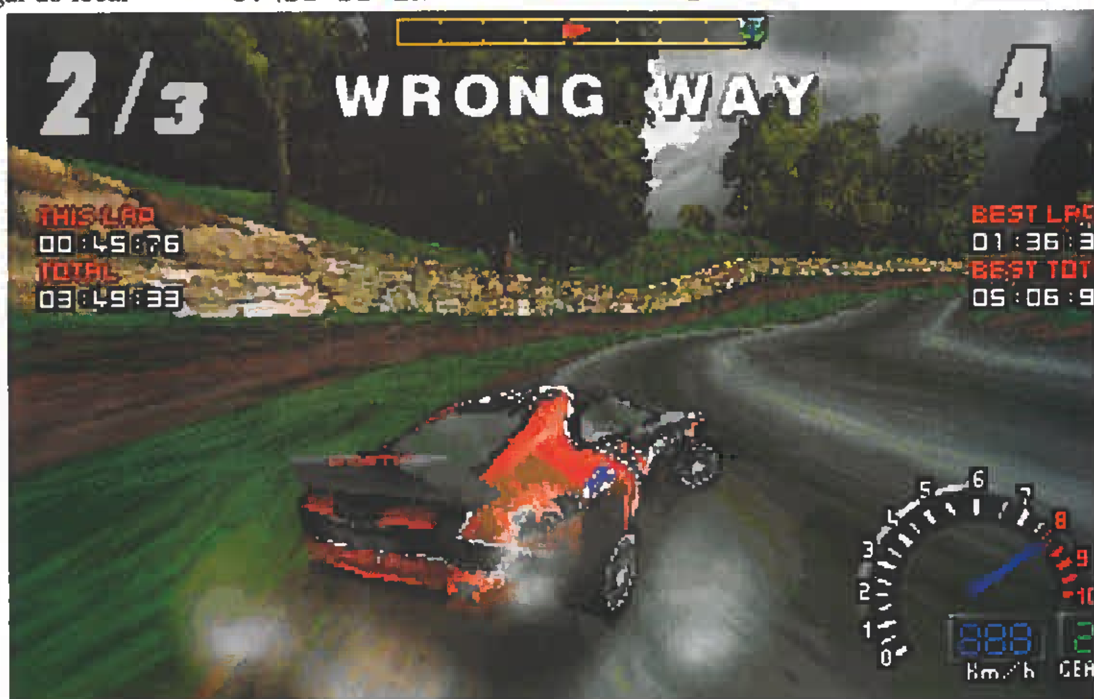
durante o tempo que quiser.

Ainda pode escolher *Customize* e entrar numa garagem, onde tem possibilidade de configurar o seu carro (mudar pneus, suspensão ...) e assim melhorar a sua performance durante a corrida. Depois, seleccione um dos itens *Custom* (personalizado) para gravar as alterações feitas. Tecle ESC para sair da garagem e dê *Enter* até chegar ao local onde vai ser dada a partida. Quando a contagem chegar a zero, carregue na seta de direcção para cima e acelere o mais que puder. Mas tenha cuidado com as curvas.

Instalação

Clique em "Instalar o programa", no interface do CD-ROM, e dê *Enter* nos ecrãs que aparecem. O jogo será instalado no directório C:\S2 (se aceitar a sugestão do programa). Volte a dar *Enter* e, depois, carregue em Y, para continuar. Quando o menu de configuração aparecer, dê *Enter* e escolha o item *Sound Card*, para escolher a sua placa de som. Quando terminar, dê ESC, até sair do jogo. *Screamer II* é um jogo pesado e, por isso, deve ser executado directamente do *DOS*.
Faça assim: saia do *Windows* e, na *prompt* do *DOS*, digite o seguinte comando:
```
C:\>CD\S2 <ENTER>
```
e complete:
```
C:\S2>S2 ENTER>
```

O controlo do carro é feito pelas setas de direcção e pode usar mudanças automáticas ou manuais. Qualquer erro, o carro derrapa e ... cuidado com o barranco.



JOGOS PESADOS

BROKEN SWORD

Aventura

A romântica cidade de Paris estremece com um atentado. E a sua missão é descobrir os culpados, investigando tudo.

É como se estivesse no cinema. Paris no ecrã, você a acompanhar um pássaro enquanto ele sobrevoa a cidade. Créditos. Um café bem típico. Aproxime-se das mesas que estão na calçada. Sente-se. A elegante garçonette francesa lança-lhe um olhar. Você sonha. Um palhaço aproxima-se. Na mão traz balões coloridos... E, de repente, uma explosão.

O palhaço foge. Vidros estilhaçados pelo chão. Você recupera e pronto. Atingiu-se exactamente o momento de começar a jogar *Broken Sword* (qualquer coisa como espada quebrada). Esta é a mais nova produção no género *adventure* (estilo de jogo no qual deve conversar com todas as personagens e ir resolvendo enigmas para passar à fase seguinte), com desenhos feitos à mão, naquele estilo consagrado pelos desenhos animados da Disney.

A estrutura do jogo

Pois bem, é assim: vista a pele do turista e tente descobrir qual o motivo da explosão. Para isso, precisa de conversar com todos e recolher os objectos que encontrar pelo caminho. Tem um inventário onde vai armazenar os itens recolhidos e que serão utilizados durante o jogo. Para o aceder, coloque a seta do rato na faixa preta que está no topo do ecrã. Para saber o que

***Este jogo tem dois nomes. Na demo que colocamos no CD-ROM, chama-se* Broken Sword. *Mas, também o pode encontrar com o nome de* Circle of Blood.**





em Paris

recolher, repare que ao parar com a seta do rato sobre um objecto, ele transforma-se (torna-se mão) para permitir que apanhe os objectos. Clique sobre o objecto e ele irá para o inventário. Se, no entanto, o ponteiro do rato se transformar numa engrenagem, isso significa que deve realizar uma acção no sítio onde está. Assim, dê um clique para ver o que acontece ou então use alguns dos itens armazenados, para executar determinada acção.

Em caso de emergência leia estes conselhos

Aqui estão os conselhos para que possa chegar ao fim desta amostra do jogo. O mais interessante quando se joga um *adventure* é descobrir sozinho o que se tem de fazer. E quanto mais difícil for a tarefa melhor, dizem os aficcionados deste género de jogo. Por isso, leia estes conselhos apenas em último caso e quando já não souber o que deve fazer. Nas outras situações, resista.

1 Logo após a explosão, levante-se e apanhe o jornal que está ao lado do poste da luz.

2 Entre no café que explodiu (repare no cadáver do homem do chapéu), reanime a garçonette, que está desmaiada, e converse com ela.

3 Pergunte-lhe pelo palhaço, o homem do chapéu e a mala que ele levava (clique nos respectivos ícones das personagens, na parte inferior do ecrã). Esgote a conversa até que não apareçam mais ícones.

4 Saia do café e siga em direcção ao pedreiro que tem uma



O esquema do jogo é de aventuras, ou seja, cheio de enigmas. Aconselhamos que os tente resolver sozinho. Se não conseguir, leia os conselhos que seleccionamos.







Um exemplo de como jogar: quando chegar a um beco sem saída deve usar o pé-de-cabra para abrir a sarjeta e continuar a jogar.

Imagens gráficas com o padrão Disney

Todas as animações, cenários e personagens que estão neste jogo, foram criados por profissionais que trabalham para produtoras de séries de desenhos animados para televisão e até mesmo para a Disney. O resultado é impressionante, como, aliás, pode comprovar, pela movimentação perfeita das personagens, o realismo das cores e os detalhes do cenário.

Só para ter uma ideia, os cenários e as personagens do *Broken Sword*, foram desenhados à mão, sem o auxílio do computador. Só depois do trabalho estar pronto é que os desenhos passaram pelo *scanner* (transformados em dados digitais) e sofreram um tratamento realizado por poderosos programas gráficos.

picareta. Um detective vai mandá-lo parar e fazer-lhe perguntas. Responda positivamente a todas.

5 Na rua, converse com a jornalista de mini-saia, que está a tirar fotos do local, e peça informações sobre as personagens envolvidas na explosão. Quando tiver oportunidade, mostre-lhe o jornal que apanhou, clicando sobre ele enquanto continua a conversar.

6 Quando acabar as perguntas, vá novamente até ao pedreiro e converse com ele.

7 Mostre o jornal ao velho. Ele abandonará o local. Aproveite para mexer na caixa de ferramentas que está na cabana de pano, e apanhe uma chave inglesa.

8 Agora, vá até à cabine telefónica, que está no lado esquerdo da cabana, e clique em Nicole Collard (a jornalista). Poderá falar com ela pelo telefone.

9 Volte à esquina onde está o café e entre no arco que está ao fundo do cenário. Chegará a um beco sem saída.

10 Use a ferramenta no pedaço de pano que está no chão, para abrir a tampa da sarjeta. Agora, desça a escada e, no caminho, apanhe o nariz vermelho do palhaço. Siga em frente e apanhe o tecido branco que está no chão.

11 Na grade de metal que está perto da escada, vai encontrar um pedaço da roupa do palhaço. Apanhe-o. Suba a escada e .... Fim da demo.

Instalação

Clique em "Instalar o programa", no interface do CD-ROM e dê *Enter* até a instalação terminar. Depois, para começar o jogo, clique em *Run.*



SISTEMA MÍNIMO
DOS ou Windows 95
486 DX2, 8 MB de RAM

PRODUTOR
Virgin Interactive

DISTRIBUIDOR
Portidata

TELEFONE
(01) 716 73 11

PREÇO SUGERIDO
8 990$00

CATEGORIA
Aventura

LIMITAÇÃO
Demo jogável

Para "ouvidos" bem afinados

Bom gosto e um pouco da boa música de Tchaikovsky, podem fazer muito bem às crianças.

The Magical Music Box (qualquer coisa como caixa mágica de música), é um programa infantil que pretende ensinar às crianças noções de música clássica. A demo (amostra) traz várias informações sobre Tchaikovsky, o grande compositor e a sua obra Lago dos Cines, um dos mais famosos balets da actualidade. Apesar de ser em inglês, o interface é simples de usar e a criança vai deliciar-se a explorar uma espécie de teatro onde pode ver exemplos das criações do compositor e até mesmo saber como funcionam alguns instrumentos musicais utilizados nas grandes orquestras.



Tudo o que há em The Magical Music Box, faz lembrar um teatro e, além da música, as crianças podem conhecer alguns instrumentos usados em orquestras.

O "hall" de entrada

Depois de o programa estar instalado e aberto, repare que o ecrã principal do *Magic Music Box* é a entrada de um teatro com várias portas. Se clicar em qualquer uma delas, vai entrar numa sala especial e com alguma atracção. Clique em *Rehearsal Studio* (sala de ensaio), por exemplo, e verá o lugar onde a orquestra ensaia. Se clicar no botão esquerdo do rato e arrastar o cursor pelo ecrã, pode movimentar-se pela sala. Os instrumentos espalhados podem ser explorados, bastando clicar sobre eles. Nesta versão, apenas alguns deles podem ser vistos.

Para sair desta sala, clique em qualquer um dos botões da barra, que está na parte inferior do ecrã. Escolha, por exemplo, *Theatre* (teatro) e verá a primeira parte da história do balet *O Lago dos Cisnes*. Para isso, clique em *Play Part One*. Depois, clique no botão *Main Menu*.

Agora, explore a sala *Composer's Room* (sala do compositor) e terá informações (em inglês) sobre a vida do compositor Tchaikovsky. Pode, inclusive, se quiser, ouvir a famosa composição *Swan Lake* (Lago dos Cisnes), uma das suas maiores criações.

Para sair, clique em *Exit*, no ecrã principal.

Instalação

Clique em "Instalar o programa" e dê *Next* nos ecrãs que aparecem. Para entrar no programa, vá a "Iniciar", seleccione "Programas", localize o grupo *The Magical Music Box* Series, e clique no ícone *Swan Lake Demo*. 

SISTEMA MÍNIMO
Windows 3.x ou superior
486 DX2 com 8 MB de RAM e 256 cores

PRODUTOR
Teldec Classics International

CATEGORIA
Demo jogável

KIDDYS PUZZLES

PRESCHOOL PACK

Kiddys Puzzles



Um quebra-cabeças bastante simples, para crianças, que utiliza figuras de animais. Clique em "Executar o programa" e, no ecrã que aparece, dê OK. Repare no rectângulo que tem o contorno de vários animais. O objectivo é colocar cada um dos animais espalhados pelo ecrã (na parte branca) na sua respectiva sombra. Para fazer isso, basta clicar com o rato (o cursor transforma-se numa mão) e arrastar a figura até a colocar em cima da sombra.

Quando as colocar todas, clique em OK e comece tudo novamente. Verá que as figuras que estão na parte externa do rectângulo vão mudar de posição. Para sair, tecle ALT+F4.



SISTEMA MÍNIMO
Windows 3.x ou superior
486 DX2, 4 MB RAM

CATEGORIA
Demo jogável



PreSchool Pack (Pacote Pré-Escolar)





Como o nome sugere, este é um programa especial para as crianças. O ecrã é muito divertido, o que chama a atenção aos mais pequenos, e traz cinco actividades: jogo da memória, números, cores, letras e animais.

Depois de clicar em" Executar o programa", aparece um ecrã preto. Carregue na barra de espaço e vá para o ecrã principal do programa, no qual surge um gato que está dentro de um carrinho de supermercado com vários desenhos. É através desses desenhos que se tem acesso às actividades.

Se clicar nos balões, por exemplo, aparece um jogo onde a criança tem de clicar na cor correspondente ao balão que sobe. Se não conseguir, ele explode.

Outra brincadeira é o jogo da memória, que se abre quando se clica no quadrado que está em baixo dos números 123.

Todos os comandos são dados pelo botão esquerdo do rato. Quando quiser ir para outra brincadeira, basta clicar em *STOP*. Para sair do jogo, volte ao ecrã principal, clique em *STOP* e, depois, carregue no quadrado que tem um X e que está no lado direito do ecrã preto.

SISTEMA MÍNIMO
DOS ou Windows
486 DX2 com 8 MB de RAM

CATEGORIA
Pré-escolar/Shareware

Guia do CD-ROM



Título - Idioma	Produtor Distribuidor Telefone Preço $	Comentários
3-D ULTRA PINBALL CREEP NIGHT (Manual em português)	Sierra INFORJOGOS (01)812 84 45 6 450	Nova versão do jogo de *flippers* que já fez muito sucesso. São quatro níveis. Pode ser jogado por vários jogadores .
SCORCHED PLANET (Manual em português)	Virgin PORTIDATA (01) 716 73 11 8 995	Estratégia. Dator 5 está a ser atacado pelos Voraxians. A sua missão é salvar os humanos usando um tanque blindado que se transforma num avião de guerra.
AVENTURAS NA QUINTA (Português)	Tactil TACTIL (01) 342 39 59 5 990	Infantil. Jogo didáctico. Bernardo e o seu cão Picasso, convidam-no a participar numa divertida aventura na quinta da avó.
ROAD RASH (Manual em português)	Electronic Arts ECOGAMES (056) 830 62 00 6 990	Um sensacional simulador de motos onde vale tudo para vencer. Demo na edição n.º 3.
DOWN IN THE DUMPS (Manual em português)	Philips A+ MULTIMÉDIA (01) 466 00 45 10 000	Aventura humorística. Jogo recheado de diversão onde as gargalhadas não vão faltar. São quatro fases distintas,com muitos puzzles para resolver.

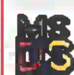
***Observação**: Aqui, apresentamos alguns dos principais títulos em CD-ROM disponíveis no mercado português. Decidimos publicar o número de telefone dos distribuidores porque, embora eles não vendam directamente ao público, podem indicar-lhe o revendedor mais próximo da sua residencia. Os preços são os recomendados por eles.*



AVENTURAS NA QUINTA

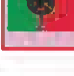
Eficiente ideia de conjugar a actividade lúdica com a aprendizagem da criança. São quatro cenários: na quinta descobre-se o mundo rural; no bosque conta-se a história das quatro estações do ano e falam-se das características inerentes a cada uma delas; na sala a avózinha senta-se à lareira e conta histórias tradicionais; e na cozinha aprendem-se as sete notas musicais e exploram-se sons e melodias.

Sistema operacional:


DOS


Windows


Windows 95


Produto Nacional



DICIOPÉDIA

Existem informações sobre seis temas principais: história, artes, letras, ciências, religião e filosofia, e geografia. Há ainda um friso cronológico sobre a história da humanidade. Apesar de algumas lacunas (a pronúncia deixa a desejar e alguns temas, como por exemplo, a Expo-98, foram esquecidos), é um produto muito bom. Recomendamos.



DIABLO

Na pele de guerreiro, feiticeiro ou malfeitor ataque o terrível diabo. Para ser bem sucedido na sua missão (salvar a humanidade da escravatura a que está condenada) tem de ter muita inteligência, agilidade e destreza. Acção ininterrupta, personagens a 3D, efeitos gráficos alucinantes e cenários fantásticos.

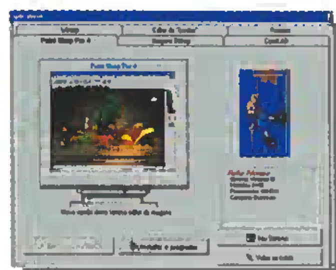
Título - Idioma	Produtor Distribuidor Telefone Preço $	Comentários
SP ETIQUETAS (Português)	Softkey SP PORTUGAL (01) 716 57 09 4 950	Este programa permite criar etiquetas para os fins mais diversos. Também pode imprimir códigos de barras e importar dados de qualquer base de dados.
DIABLO (Manual em Português)	Blizzard BIMOTOR (01) 714 53 55 8 990	Combata contra Diablo, o todo poderoso senhor do mal.Peça ajuda aos seus amigos (podem ser até quatro jogadores, ligados em rede ou na Internet) para a sua missão.
SP FONTS (Português)	Softkey SP PORTUGAL (01) 716 57 09 4 950	Ideal para enriquecer os seus trabalhos, este programa traz 121 fontes que pode utilizar em qualquer aplicativo de texto para o Windows.
VERSAILLES (Manual em Português)	Cryo A+ MULTIMÉDIA (01) 466 00 45 10 000	Jogo de aventura histórica. Recue até 1685, aprecie a beleza do Palácio de Versailles e cumpra a missão que lhe está destinada: impedir a morte do Rei Luís XIV.
DICIOPÉDIA (Português)	Priberam/Porto Editora PORTO EDITORA (02) 606 28 13 9 900	Referência. Dicionário enciclopédico. Biografias, um Atlas Universal, fotos, vídeos, sons, animações e milhares de imagens, fazem parte do seu espólio.
BAKU-BAKU (Manual em Português)	Sega Entertainment ECOGAMES (056) 830 62 00 9 990	Um tipo de Tetris com animações. O objectivo é agrupar animais com os respectivos alimentos, para poder vencer. Demo na edição n.º 4.
SOLAR CRUSADE (Manual em Português)	Inforgames A+ MULTIMÉDIA (01) 466 00 45 8 000	Combate espacial. O essencial é ter boa pontaria para destruir os inimigos. Dispare em tudo o que mexe para poder vencer. Existem cinco cenários diferentes e dois graus de dificuldade.

O CD-ROM Nº 5 é parte integrante desta edição.
Se faltar, peça-o no seu ponto de venda.

Veja a lista de programas do CD-ROM



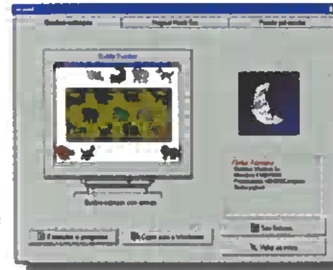
E vem tudo explicado na revista





Jogos pesados

- FIFA'97 (jogue uma partida de futebol entre Inglaterra e Alemanha)
- Screamer 2 (simulador de corrida pelo interior da Inglaterra)
- Broken Sword (desvende o mistério de um assassinato em Paris)



Infantil

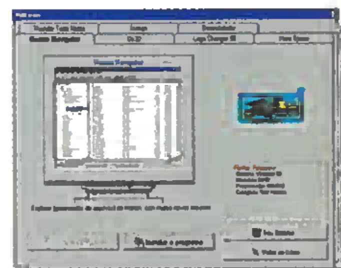
- Magical Music box (muitas aventuras usando teatro e música)
- Kiddy Puzzles (quebra-cabeças com figuras de animais)
- Preschool Pack (diversos programas com jogos educativos para crianças pré-escolares

Aplicativos

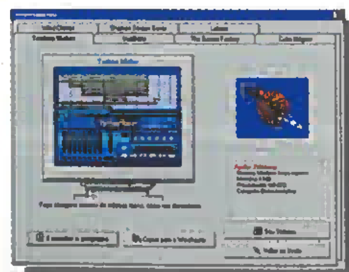
- Fontsee (veja e imprima as fontes disponíveis no seu computador)
- Paint Shop Pro 4 (nova versão do famoso editor de imagens)
- Imagens (10 imagens para usar)
- Corel CAD (faça desenhos técnicos em 3D)
- Wintop (veja como está a ser usada a memória RAM do seu PC)
- Ornamatica (faça diversos tipos de molduras para emoldurar os seus trabalhos)



Utilitários

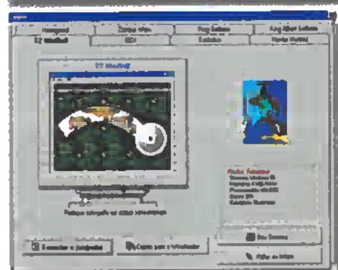


- More Space'95 (ganhe espaço no disco rígido, apagando ficheiros duplicados)
- Norton Navigator (o "explorer" da Norton, com novos recursos)
- Dir3D (verifique em gráficos o tamanho dos programas e ficheiros que estão no seu disco rígido)
- Thunder Tools (memorandos electrónicos. Determine o dia e a hora a que quer que eles apareçam)
- Ícones (58 novos ícones para usar no Windows)
- Logo Changer'95 (mude a imagem da entrada do Win 95)
- Desinstalador (apaga ficheiros copiados do Mundo do CD-ROM.



Entretenimento

- Techno Maker (faça misturas de músicas Techno, como nas discotecas)
- The Games Factory (veja como pode fazer um jogo)
- Wind Chimes (músicas suaves "new age", para tornar mais agradável trabalhar no computador)
- Lottery (combinações electrónicas para apostar em lotarias)
- Cubo Mágico (jogo de cubo mágico em três dimensões)
- Shamen Screen Saver (protector de ecrã com gráficos em 3D)
- Inutilitário (o computador responde às "suas dúvidas existenciais"



Jogos

- TZ MiniGolf (pratique mini-golfe em pistas sensacionais)
- GEX (comande um simpático lagarto neste jogo, no estilo videogame)
- Hunter Hunted (lute por labirintos, como se estivesse no videogame)
- Zombie Wars (jogo de tiros, no qual você extermina os zumbis)
- Endorfun (jogo de quebra-cabeças em três dimensões)
- Frog Solitaire (jogo de cartas no estilo paciência)
- King Albert Sol (desafiante variação do estilo paciência)
- Hexagonal Minesweeper (campo minado hexagonal)

E na Revistinha...
Dicas & Truques

Os melhores
Truques para si

Pesquisar assuntos sérios na Internet
Usar melhor o seu Windows 95



Nas bancas, na segunda quinzena de cada mês, sempre com um CD-ROM, em português, e a Revistinha de Dicas